

PRIORITY Toolkit

ΠΕ 3 Ανάπτυξη της PRIORITY Μεθοδολογίας και του PRIORITY Toolkit





P**R****O****M****O****T****I****N****G** **O****P****E****N** **P****R****E****S****I****L****I****E****N****T** **I****N****C****L****O****S****I****V****E** **S****O****C****I****E****T****I****E****S** **F****O****R** **Y****O****U****T****H**

Κωδικός Έργου: 604571-EPP-1-2018-1-DE-EPPKA3-IPI-SOC-IN



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Πίνακας Περιεχομένων

Πίνακας Περιεχομένων	3
1. Παρουσίαση και στόχοι του PRIORITY Toolkit	4
1. Ποιος μπορεί να το χρησιμοποιήσει;	5
.....	6
Κεφάλαιο 1	7
1.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή	7
1.2. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό	21
Κεφάλαιο 2	20
2.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή	20
2.2. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό	36
Κεφάλαιο 3	33
3.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή	33
3.2. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό	46
Κεφάλαιο 4	48
4.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή	48
3.3. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό	65

1. Παρουσίαση και στόχοι του **PRIORITY Toolkit**

Το **PRIORITY Toolkit**, βασίζεται στην έρευνα και συλλογή εκπαιδευτικών πόρων που μπορούν να μεταφερθούν και να προσαρμοστούν στο έργο **PRIORITY**, και να χρησιμοποιηθούν στα **Εργαστήρια PRIORITY**, μέσω της **εκπαίδευσης του πολίτη, της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και της τέχνης για το χτίσιμο της κοινότητας**. Τα εργαστήρια και οι δραστηριότητες **PRIORITY** απευθύνονται σε νέους, νεοαφιχθέντες μετανάστες/προσφύγες και των νέων στις χώρες υποδοχής.

Το **PRIORITY Toolkit** αναπτύχθηκε ως μέρος της **Μεθοδολογίας PRIORITY** και βασίζεται σε:

- Ερευνητικά άρθρα και συλλογή βέλτιστων πρακτικών που αναπτύχθηκαν ως αποτελέσματα του ΠΕ2 - Προετοιμασία και χαρτογράφηση του πεδίου, Έρευνα, Συλλογή βέλτιστων πρακτικών
- Θεωρητικό υπόβαθρο και μελέτες περιπτώσεων που αναπτύχθηκαν ως αποτελέσματα του ΠΕ3 - Ανάπτυξη της Μεθοδολογίας **PRIORITY** και **Toolkit** και παρουσιάζονται στην Μεθοδολογία **PRIORITY**.

Η ανάπτυξη του τρέχοντος προϊόντος συντονίστηκε από τον οργανισμό **CSC Danilo Dolci** με τη συμβολή όλων των εταίρων.

Το **Toolkit** στοχεύει στην παροχή υψηλής ποιότητας σχεδίων μαθήματος και άλλων πόρων που αποσκοπούν στην ενίσχυση του διαπολιτισμικού διαλόγου και της κοινωνικής ένταξης. Τα βασικά θέματα είναι διάφορα, όπως: α) η εκπαίδευση του πολίτη, β) εικαστικές και θεατρικές τέχνες, γ) διαπολιτισμική διαμεσολάβηση και διαπολιτισμικές δραστηριότητες · δ) αθλητικές και εθελοντικές δραστηριότητες από τη χώρα υποδοχής · ε) την ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά, καθώς και την πολιτιστική κληρονομιά της χώρας προέλευσης.

Επιπλέον, το **PRIORITY Toolkit** στοχεύει στη δημιουργία διαύλων κοινωνικής ένταξης για νέους που διατρέχουν κίνδυνο περιθωριοποίησης και ριζοσπαστικοποίησης που ζουν σε συνθήκες φτώχειας και κοινωνικού αποκλεισμού. Προκειμένου να επιτευχθούν αυτοί οι στόχοι, προβλέπονται διάφορες μέθοδοι που θα εφαρμοστούν όπως:

- Καλλιτεχνικές πρωτοβουλίες
- Αθλητικές Δραστηριότητες
- Νέες πολιτιστικές προσεγγίσεις
- Πολιτική εκπαίδευση

Το Toolkit θέλει να χρησιμοποιήσει εργαλεία κοινωνικής ένταξης για την :

- Διευκόλυνση της κοινωνικής ένταξης
- Αντιμετώπιση της περιθωριοποίησης

- Διάλυση των διαδικασιών ριζοσπαστικοποίησης
- Τόνωση των διαδικασιών ανταλλαγής ορθών πρακτικών

Προκειμένου να επιτρέψει μια εύκολη εμπειρία ανάγνωσης στον αναγνώστη, το Toolkit έχει δομηθεί σε διάφορα κεφάλαια, με διάφορα θέματα. Για κάθε θέμα του κεφαλαίου έχει σχεδιαστεί ένα εργαστήριο που βασίζεται σε σχέδιο μαθήματος. Κάθε σχέδιο μαθήματος αποτελείται από το ακόλουθο υλικό:

- Βιβλία εργασίας
- Παρουσιάσεις

1. Ποιος μπορεί να το χρησιμοποιήσει;

Το Toolkit έχει σχεδιαστεί για να έχει έναν πρακτικό οδηγό για την εφαρμογή δραστηριοτήτων μη τυπικής εκπαίδευσης σε θέματα κοινωνικής ένταξης. Μπορεί να απευθυνθεί σε όσους επιθυμούν να εκπονήσουν ένα εκπαιδευτικό μονοπάτι που βασίζεται σε εργαστήρια (όπως εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, μη τυπικές ομάδες νέων, ενώσεις, ΜΚΟ) που συνεργάζονται με τους νέους. Μέσω της μελέτης της μεθοδολογίας, το Toolkit θα είναι ένα πρακτικό και υψηλής ποιότητας εργαλείο για τη διοργάνωση εργαστηρίων και την επέκταση ορισμένων θεμάτων που σχετίζονται με τη διαπολιτισμικότητα, την τέχνη, την αγωγή του πολίτη και τον αθλητισμό. Το PRIORITY Toolkit έχει σχεδιαστεί για ομάδα στόχο άτομα τα οποία βρίσκονται σε κίνδυνο περιθωριοποίησης και ριζοσπαστικοποίησης, με επίκεντρο τους νέους με μεταναστευτικό υπόβαθρο και τους πρόσφυγες. Τα θέματα που έχουν επιλεγεί στοχεύουν στη δημιουργία και την αύξηση της συμμετοχής διαφορετικών ομάδων - στόχων σε διαφορετικά κοινωνικά και πολιτιστικά πλαίσια. Μέσω της μελέτης της μεθοδολογίας, το Toolkit μπορεί να αποτελέσει σημείο εκκίνησης για την εισαγωγή νέων δραστηριοτήτων στα δικά σας πλαίσια.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΟΠΤΙΚΩΝ
ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



Κεφάλαιο 1

1.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή

Τίτλος Εργαστηρίου	Όλοι μπορούν να κάνουν τέχνη!
Ομάδα Στόχος	Νέοι που βρίσκονται σε κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού (νέοι με μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο, νεοφιχθέντες μετανάστες ή πρόσφυγες, NEETs)
Σκοπός του εργαστηρίου	Οι μειονεκτούντες νέοι, ανεξάρτητα από το αν είναι μετανάστες ή ντόπιοι, συχνά δεν έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε κοινωνικές διαδικασίες και να έχουν πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση. Οι συμμετοχικές τέχνες και πολιτιστικές δραστηριότητες μπορούν να προσφέρουν μια πολύτιμη ευκαιρία σε αυτούς να βιώσουν μια αίσθηση ενδυνάμωσης, επιτέλεσης, καθώς και μια αίσθηση σκοπού και ανήκουν σε μια κοινότητα. Μετά την ολοκλήρωση αυτού του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα είναι εξοπλισμένοι με ορισμένες ήπιες (soft skills) και κάθετες δεξιότητες (hard skills) για να χρησιμοποιήσουν διαφορετικές μορφές τέχνης για θετικές κοινωνικές αλλαγές.
Στόχοι του εργαστηρίου	<p>Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν:</p> <p>Γνώση:</p> <ul style="list-style-type: none"> Γνώση των όρων και των ορισμών τους για συμμετοχικές εθελοντικές τέχνες, τέχνες, θεατρικό φόρουμ, αφήγηση σε συμμετοχικές τέχνες, τέχνη του δρόμου (street art), εικαστικές τέχνες και zine. Θεωρητική γνώση της έννοιας της καταπίεσης στο θέατρο και του ρόλου των τεχνών ως εργαλείου ενσωμάτωσης

	<p>Δεξιότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης και αναλυτικής σκέψης • Συνδυασμός διαφορετικών τύπων τέχνης για την επίτευξη ενός μοναδικού αποτελέσματος • Εφαρμογή κάποιων θεμελιωδών πτυχών του forum theatre • Περιγραφή και εφαρμογή των κατάλληλων βημάτων για τη δημιουργία ενός zine • Εφαρμογή των βέλτιστων πρακτικών της αφήγησης μιας ιστορίας • Περιγραφή ορισμένων βασικών διαδικασιών στην ανάπτυξη της τέχνης του δρόμου. <p>Στάσεις / Συμπεριφορές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αύξηση της αυτοπεποίθησης για να εκφράσετε ιδέες και απόψεις • Εκτίμηση των τεχνών και δυνατότητα χρήσης διαφορετικών μορφών τέχνης στην καθημερινή ζωή και στη διαμόρφωση μιας κοινωνίας χωρίς αποκλεισμούς • Επίδειξη προθυμίας να συνεργαστείτε με άλλους και να είστε ανοιχτοί • Αντίληψη ότι όλοι οι άνθρωποι έχουν κοινά χαρακτηριστικά και πράγματα που τους καθιστούν μοναδικούς
Μέγεθος ομάδας:	Ελάχιστο 6 και μέγιστο 14 άτομα
Διάρκεια εργαστηρίου	<p>Μία ημέρα</p> <p>8 ώρες συνολικά</p> <p>4 συνεδρίες, 2 διδακτικές ώρες η κάθε μία, συμπεριλαμβανομένου 1,5 ώρας διαλείμματος</p>

Προετοιμασία	<ul style="list-style-type: none">Βρείτε ένα δωμάτιο με αρκετό χώρο για δραστηριότητες θεάτρου, ένα πάτωμα που μπορούν να καθίσουν ή / και να κάθονται, καρέκλες και τραπέζια, υπολογιστές, προβολείς. Κάντε κράτηση τουλάχιστον 2 μήνες πριν από την υλοποίηση του εργαστηρίου.Βρείτε εκπαιδευτές για τις δραστηριότητες του εργαστηρίου που δεν είστε εξοικειωμένοι (κάνοντας ένα zine, κάνοντας ένα στένσιλ γκράφιτι, θέατρο κ.λπ.)Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για το σκοπό του εργαστηρίου, τους στόχους του και το πρόγραμμα που θα ακολουθηθεί. Επιπλέον, να τους καταστήσετε σαφές ότι δεν χρειάζεται να έχουν κάποια ιδιαίτερη εμπειρία ή γνώση στους τομείς που πρόκειται να συζητηθούν. Τέλος, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φέρουν μαζί τους ένα προσωπικό αντικείμενο που σημαίνει κάτι για αυτούς.Οργανώστε την τροφοδοσία για καφέ και μεσημεριανά διαλείμματα ή παρέχετε πληροφορίες σχετικά με τις επιλογές φαγητού που βρίσκονται κοντά			
Σχέδιο Μαθήματος				
Νμρ.	Θέματα και υπο-θέματα / Δραστηριότητες μάθησης	Διάρκεια (λεπτά)	Εκπαιδευτικές μέθοδοι	Απαιτούμενα υλικά / εξοπλισμός
1	Εισαγωγή Ο/η εκπαιδευτής-τρια καλωσορίζει τους συμμετέχοντες, συστήνει τον εαυτό του/της και παρουσιάζει τα θέματα που πρόκειται να καλυφθούν κατά τη διάρκεια της ημέρας.	10	Παρουσίαση	Σχέδιο μαθήματος σε flipchart

1ο Θέμα: Παραστατικές Τέχνες				
2	<p>Δραστηριότητα Γνωριμίας Νο. 1 - : "Κοίτα τι έχω"</p> <p>Πριν από το εργαστήριο, όλοι καλούνται να φέρουν ένα ή δύο προσωπικά αντικείμενα (φωτογραφίες, ρούχα, μουσική, ταινίες, έργα τέχνης ... ό, τι σημαίνει κάτι για αυτούς). Η ομάδα βρίσκεται σε έναν κύκλο. Ο/η διαμεσολαβητής-τρια/εκπαιδευτής-τρια (facilitator) αρχίζει και μιλά για τα στοιχεία που έφερε και τι λένε στους άλλους για την/τον ίδια-ο. Τότε ο καθένας στον κύκλο κάνει το ίδιο.</p>	15	Ομαδική Δραστηριότητα Παρουσίαση Συζήτηση	Αντικείμενα που έχουν φέρει μαζί τους οι συμμετέχοντες
3	<p>Δραστηριότητα Νο. 2 : Κύκλος Αγαλμάτων</p> <p>Στόχος της δραστηριότητας είναι να ενθαρρύνει τα μέλη της ομάδας να χρησιμοποιούν το σώμα τους για να εκφράσουν διάφορες έννοιες, να διευρύνει την άποψη και την κατανόηση των συμμετεχόντων απέναντι σε διαφορετικές έννοιες, να καθορίσει τα στερεότυπα και τις προκαταλήψεις. Στην ομάδα δίνεται η οδηγία ότι μπορούν να χρησιμοποιούν το σώμα τους για να εκφράσουν ορισμένες έννοιες. Ο διευκολυντής χρησιμοποιεί λέξεις που αντιπροσωπεύουν στερεότυπα και προκαταλήψεις - λέξεις που μπορούν να περιλαμβάνουν διαφορετικές θρησκευτικές ομάδες, εθνικότητες, φύλα κλπ. Συνιστάται να χρησιμοποιείτε περίπου 8 λέξεις, περισσότερο ή λιγότερο. Είναι καλό να έχουμε συγκεκριμένους και αφηρημένους κύκλους λέξεων και μεταξύ των αφηρημένων να συμπεριλάβουμε την αλλαγή, τη δύναμη, την αδυναμία, την κακομεταχείριση κ.λπ. Όλοι βρίσκονται σε έναν κύκλο με την πλάτη τους στον κύκλο. Στη συνέχεια, ο διευκολυντής αναφέρει μια λέξη και μετράει μέχρι το πέντε. Όλοι πρέπει να στραφούν στον κύκλο που έχει την στάση του σώματος (ως</p>	15	Ομαδική Δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση	Laptop Προτζέκτορας Παρουσίαση Power Point Βιβλίο Εργασίας (Workbook)

	<p>άγαλμα) που αντιπροσωπεύει τη λέξη που δίνεται από τον διαμεσολαβητή. Ενώ παρουσιάζουν έχουν χρόνο να κοιτάξουν γύρω και τα άλλα "αγάλματα". Εάν οι πόζες δεν είναι αρκετά σαφείς ή είναι πολύ αφηρημένες, θα μπορούσαν να τεθούν και επιπλέον ερωτήσεις από τον διαμεσολαβητή πριν τους συμμετέχοντες για να εξηγήσουν την πόζα τους. Οι συμμετέχοντες μπορούν επίσης να υποβάλουν ερωτήσεις σε εκείνους που έχουν την πιο "παράξενη" πόζα και τι θέλανε να εκφράσουν με αυτήν τους την πόζα.</p> <p>Ανάλυση:</p> <p>Μετά από κάθε γύρο (λέξη), ο διαμεσολαβητής μπορεί να ανοίξει μια συζήτηση θέτοντας τα ακόλουθα ερωτήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πόσο εύκολο ήταν να βρείτε την εικόνα (πόζα) που θέλατε να εμφανίζεται; • Ποια λέξη ήταν πιο δύσκολη για εσάς; • Ποιες λέξεις είχαν τις περισσότερες ομοιότητες (στις εικόνες της ομάδας) και ποιες όχι; Γιατί; • Αν είχατε περισσότερο χρόνο θα είχατε μια διαφορετική εικόνα; Δώστε παραδείγματα. • Πόσο νομίζετε ότι αυτή η άσκηση αντανάκλα την πραγματικότητα γύρω σας και τις αντιλήψεις ή τις απόψεις των ανθρώπων; Δώστε παραδείγματα. • Τι εντυπώσεις έχετε από τη δραστηριότητα; • Πώς μπορεί να μας βοηθήσει αυτή η άσκηση; 			
4	<p>Παρουσίαση για τις θεωρητικές πτυχές του Θεάτρου Φόρουμ.</p> <p>Με βάση τη συζήτηση που έγινε στο τέλος της 2ης Δραστηριότητας, ο</p>	10	Παρουσίαση Συζήτηση	Laptop Προτζέκτορας

	<p>διευκολυντής εισάγει τις θεωρητικές πτυχές του Θεάτρου Φόρουμ με τη βοήθεια μιας παρουσίασης του PowerPoint. Τι είναι αυτό? Από πού προέρχεται; Ποιος είναι ο στόχος; Πως χρησιμοποιείται?</p>			<p>Παρουσίαση Power Point Βιβλίο Εργασίας (Workbook)</p>
5	<p>Δραστηριότητα No. 3: Εικόνες καταπίεσης</p> <p>Σκοπός της δραστηριότητας είναι να περιορίσει τις πιθανές καταστάσεις που θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν στην παράσταση του Θεάτρου Φόρουμ, να βοηθήσουν την ομάδα να εντοπίσει τους βασικούς παράγοντες καταπίεσης, να κατανοήσει πιο βαθιά τους πιο σημαντικούς τύπους καταπίεσης. Ο διευκολυντής, χρησιμοποιώντας μια παρουσίαση του PowerPoint, παρουσιάζει εικόνες καταπίεσης (εκφοβισμού, αστυνομίας, χώρου εργασίας, γυναικών κλπ.) και ζητά από τους συμμετέχοντες να δουν την καταπίεση σε αυτά και με ποιον τρόπο γίνεται η καταπίεση. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες καλούνται να δώσουν παραδείγματα καταπίεσης στην καθημερινή ζωή και ο διευκολυντής τους καταγράφει σε ένα flipchart. Οι συμμετέχοντες ψηφίζουν και καταλήγουν ποια είναι τα 3 κορυφαία παραδείγματα / τύποι καταπίεσης στην κοινωνία. Μόλις συμφωνηθεί από όλους η λίστα, οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε 3 ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει τον τύπο καταπίεσης (από την λίστα με τα top 3) πάνω στον οποίο θα ήθελε να δουλέψει.</p> <p>Ο διευκολυντής, χρησιμοποιώντας μια παρουσίαση του PowerPoint, εξηγεί τους ρόλους που χρησιμοποιούνται στο Forum Theatre (καταπιεστής, καταπιεσμένος, σύμμαχος σε κάθε πλευρά, ουδέτερα πρόσωπα).</p> <p>Οι συμμετέχοντες πηγαίνουν στην ομάδα τους και συζητούν το είδος της</p>	40	<p>Ομαδική Δραστηριότητα Παρουσίαση Συζήτηση Ανατροφοδότηση</p>	<p>Laptop Προτζέκτορας Παρουσίαση Power Point Βιβλίο Εργασίας</p>

	<p>καταπίεσης που επιλέχθηκε. Το καθήκον τους είναι να κάνουν μια εικόνα ενός συγκεκριμένου παραδείγματος της καταπίεσης, όπου πρέπει να απεικονίζουν όλους τους χαρακτήρες / ηθοποιούς που σχετίζονται με την κατάσταση - καταπιεσμένοι, καταπιεστές, συμμάχους, ουδέτεροι. Δείχνουν αυτήν την εικόνα στους άλλους. Εξηγήστε ότι αυτή η εικόνα είναι πολύ σημαντικό να είναι ένα πραγματικό παράδειγμα και να μην δημιουργείται / εφευρίσκεται από αυτούς. Για αυτό το μέρος της δραστηριότητας διατίθενται 20 λεπτά. Κάθε ομάδα παρουσιάζει στους άλλους την εικόνα και οι υπόλοιποι συμμετέχοντες καλούνται να προσδιορίσουν τους ρόλους, το πλαίσιο και να κάνουν τη σύνδεση με την πραγματικότητα (σχετικά με το αν είναι ρεαλιστικά τα παραδείγματα / αν συμβαίνουν στην πραγματικότητα).</p> <p>Ο διευκολυντής καθοδηγεί τη συζήτηση με τους άλλους συμμετέχοντες. Αφού απεικονιστούν όλες οι εικόνες, οι παρακάτω ερωτήσεις θα μπορούσαν να απευθύνονται στους συμμετέχοντες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποιος τύπος καταπίεσης ήταν ο πιο ξεκάθαρος από την άποψή σας; • Σε ποια περίπτωση παρατηρήθηκε η μεγαλύτερη ανισορροπία της εξουσίας; • Τι άλλα σχόλια έχετε μετά την προβολή των εικόνων; <p>Ο διαμεσολαβητής καταλήγει στο συμπέρασμα ότι αυτό ακριβώς είναι το ζήτημα του Θεάτρου του Φόρουμ: να ασχοληθεί ενεργά με καταστάσεις καταπίεσης και να βρει συλλογικά τρόπους να ενεργήσει διαφορετικά.</p>			
6	Διάλειμμα	15		
2ο θέμα: Τέχνη & Ιστορία Αφήγησης				

7	Δραστηριότητα Νο. 4: Καρεκλοκύννηγγο με ιστορίες Η μισή ομάδα κάθεται σε καρέκλες σε έναν κύκλο, ενώ η άλλη μισή στέκεται πίσω από αυτές τις καρέκλες, με τα χέρια πίσω από τις πλάτες τους. Μια καρέκλα έχει μείνει κενή, αλλά με έναν συμμετέχοντα πίσω από αυτή. Ο συμμετέχοντας πίσω από την άδεια καρέκλα λέει το όνομα κάποιου που κάθεται στον κύκλο. Ο συμμετέχοντας που ακούει το ονομα του τρέχει να καθίσει στην άδεια καρέκλα ενώ ο συμμετέχοντας πίσω από την καρέκλα προσπαθεί να τον σταματήσει και να τον πιάσει πριν καθίσει στην καρέκλα. Καθώς οι συμμετέχοντες αρχίζουν να καταλαβαίνουν το παιχνίδι γίνεται όλο και πιο δύσκολο να προσελκύσουν κάποιον χωρίς να πιαστούν οι ίδιοι. Σε αυτό το σημείο όποιος είναι πίσω από την άδεια καρέκλα αρχίζει να κάνει μια μικρή ιστορία και συμπεριλαμβάνει το όνομα ενός συμμετέχοντα σε αυτό, για να μπερδέψει αυτούς που "κυνηγούν". Μετά από λίγο, ζητήστε από αυτούς που κάθονται να αλλάξουν θέση με αυτούς που είναι όρθιοι. Μετά το τέλος της δραστηριότητας ο διαμεσολαβητής ξεκινά μια συζήτηση για τη δύναμη των ιστοριών.	20	Ομαδική Δραστηριότητα Ανατροφοδότηση	Καρέκλες
8	Παρουσίαση για τις θεωρητικές πτυχές της αφήγησης Ο διευκολυντής κάνει μια σύντομη παρουσίαση σχετικά με την αφήγηση - πώς να πείτε μια ιστορία, ποιες είναι οι βασικές δομικές μονάδες μιας ιστορίας και γιατί είναι σημαντική σε ένα παιδαγωγικό πλαίσιο.	15	Παρουσίαση Συζήτηση	Laptop Προτζέκτορας Παρουσίαση Power Point Βιβλίο
9	Δραστηριότητα Νο. 5: Μικρύνετε την ιστορία Ο εκπαιδευτής λέει μια μικρή ιστορία και στη συνέχεια ζητά από τους	20	Ομαδική Δραστηριότητα	Χαρτί και Στυλό

	<p>συμμετέχοντες να τη μειώσουν σε</p> <ul style="list-style-type: none"> • 7 προτάσεις (10 λεπτά) • 3 προτάσεις (5 λεπτά) • 1 φράση (1 λεπτό) <p>Οι συμμετέχοντες γράφουν τις προτάσεις σε χαρτί και μοιράζονται την τελευταία πρόταση με την ομάδα. Οι συμμετέχοντες συζητούν για τις δυσκολίες που συνάντησαν στην υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας.</p>		<p>Συζήτηση</p> <p>Ανατροφοδότηση</p>	
10	<p>Δραστηριότητα Νο. 6: Το σπίτι που μεγάλωσε</p> <p>Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ομάδες των δύο, ζητούνται σε αυτές τις ομάδες να ακολουθήσουν τις εξής οδηγίες:</p> <p>Σκεφτείτε το σπίτι στο οποίο μεγαλώσατε. Αναζητήστε τις αναμνήσεις σας και σκεφτείτε ένα συγκεκριμένο γεγονός από τα παιδικά σας χρόνια στο σπίτι. Στη συνέχεια, ο συμπαίκτης σας, σας θέτει ερωτήσεις για να εμφανιστούν οι εσωτερικές εικόνες που σκεφτήκατε πιο ξεκάθαρα. Πηγαίνετε στο μέρος που σας άρεσε περισσότερο. Ανοίγει μια πόρτα και βγαίνει μια ιστορία. Κλείστε τα ματια σας. Ο συμπαίκτης σας, σας βοηθάει με ερωτήσεις όταν μιλάτε και προσπαθείτε να κάνετε την εικόνα ξεκάθαρη. Τι είδες, ακούς, αισθάνεσαι, μυρίζεις; Τι ήταν όμορφο, τι άσχημο; Στη συνέχεια μοιραστείτε μόνο την ιστορία στην ομάδα (χωρίς ξεναγήσεις στο σπίτι). Μετά από 10 λεπτά οι συμπαίκτες αλλάζουν ρόλο. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες λένε τις ιστορίες στην ομάδα ενώ κάθονται σε έναν κύκλο.</p>	30	<p>Ομαδική</p> <p>Δραστηριότητα</p> <p>Συζήτηση</p> <p>Ανατροφοδότηση</p>	<p>Διαθέσιμο χώρο</p> <p>και καρέκλες</p>
11	<p>Ανάλυση και προετοιμασία για την επόμενη δραστηριότητα:</p> <p>Ο διευκολυντής μαζί με τους συμμετέχοντες αναλύει τα θέματα που</p>	5	<p>Συζήτηση</p>	

	συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια της συνάντησης του εργαστηρίου Αφήγησης και τους ζητά να τα χρησιμοποιήσουν ως έμπνευση για το επόμενο μέρος, όπου οι ιστορίες αναπτύσσονται σε τέχνη.			
12	Μεσημεριανό διάλειμμα	60		
3ο θέμα: Εικαστικές τέχνες				
13	Δραστηριότητα Νο. 7: Σύμβολα μάθησης Ο διαμεσολαβητής ζητά από τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν ένα σύμβολο, μέσα σε δύο λεπτά, που να αντιπροσωπεύει μια μαθησιακή εμπειρία που είχαν κατά τη διάρκεια των δύο προηγούμενων συνεδριών και να τα μοιραστούν με την ομάδα.	10	Ομαδική Δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση	A4 χαρτιά και μαρκαδόροι
14	Παρουσίαση: τι είναι ένα Zine; Ο διαμεσολαβητής παραδίδει μια σύντομη παρουσίαση για την ιστορία, τον ορισμό, την τρέχουσα σκηνή των zines και παρουσιάζει μερικά παραδείγματα.	15	Παρουσίαση Συζήτηση	Laptop Προτζέκτορας Παρουσίαση Power Point Βιβλίο Εργασίας
15	Δραστηριότητα Νο. 8: Brainstorming για ένα zine Οι συμμετέχοντες σε ομάδες πρέπει να προβληματιστούν για ένα θέμα για να δημιουργήσουν ένα συλλογικό zine. Θα πρέπει να είναι ένα κοινό θέμα που ο καθένας νιώθει άνετα και όλοι αισθάνονται ότι μπορούν να προσφέρουν. Οι συμμετέχοντες μπορούν να εμπνευστούν από τις δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν στην συνεδρία της Αφήγησης. Ο διευκολυντής γράφει στο flipchart τα θέματα που κάθε ομάδα επιλέγει να εργαστεί.	15	Ομαδική Δραστηριότητα Συζήτηση	Flipchart Flipchart μαρκαδόροι

16	<p>Δραστηριότητα No. 9: Ανάπτυξη ενός zine</p> <p>Ο διευκολυντής παρέχει τις οδηγίες προκειμένου οι συμμετέχοντες να αρχίσουν να δημιουργούν τα zine τους σε ομάδες.</p> <p>Κάθε ομάδα πρέπει να αποφασίσει:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το μέγεθος του zine-Full size (8 1/2 "x 11"), το μισό μέγεθος (5 1/2 "x 8 1/2"), το μέγεθος του τετραγώνου (4 1/4 "x 5 1/2") • Το εξώφυλλο και τον τίτλο του zine • Τον αριθμό των σελίδων που θα έχει το zine • Πώς θα φαίνεται το zine - η συνολική χρωματική παλέτα, οι επιλογές γραμματοσειράς και άλλα στοιχεία σχεδιασμού. • Πώς θα επεξεργαστεί - θα σπάσει σε διαφορετικά τμήματα, ή όλα ή αν θα ρέουν μαζί οργανικά. Αν θα έχει εισαγωγή ή πίνακα περιεχομένων. <p>Ο διαμεσολαβητής βάζει όλα τα παρεχόμενα υλικά για την ανάπτυξη των zine σε ένα τραπέζι και οι συμμετέχοντες μπορούν να πάρουν ό, τι ταιριάζει με τις ιδέες τους και να αναπτύξουν το zine της ομάδας τους. Αυτά τα υλικά θα μπορούσαν να είναι περιοδικά, εφημερίδες, έγχρωμα χαρτιά, μαρκαδόρους διαφορετικών χρωμάτων, κόλλα, ψαλίδι.</p> <p>Οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν ένα κολάζ ή να σχεδιάσουν κάτι ή να γράψουν κάτι ή να κάνουν όλα τα παραπάνω. Δεν υπάρχουν όρια στη δημιουργικότητα! Αν χρειαστεί, ανάλογα με την κατασκευή οι συμμετέχοντες μπορούν να δέσουν το zine τους με τα υλικά που υπάρχουν στην αίθουσα!</p> <p>Κάθε ομάδα παρουσιάζει στο συγκρότημά της το απόσπασμα που εξηγεί τους</p>	50	<p>Team Activity</p> <p>Discussion</p> <p>Feedback</p>	<p>Χαρτιά (8 1/2 "x 11" είναι καλύτερα να ξεκινήσετε)</p> <p>Χρωματιστά χαρτιά</p> <p>Περιοδικά</p> <p>Εφημερίδες</p> <p>Μαρκαδόροι σε διαφορετικά χρώματα</p> <p>Στυλό</p> <p>Κόλλα</p> <p>Ψαλίδι</p> <p>Συρραπτικά, βελόνες, νήματα, κλωστή</p> <p>κεντήματος, οδοντικό νήμα για σύνδεση</p> <p>Βιβλίο Εργασιών</p>

	λόγους για την επιλογή του συγκεκριμένου θέματος και μοιράζεται τα συναισθήματά τους σχετικά με τη διαδικασία που ακολούθησαν τα μέλη της ομάδας για την παραγωγή του zine. Διεξάγεται συζήτηση σχετικά με τη δύναμη της οπτικής αφήγησης.			
17	Διάλειμμα	15		
4ο θέμα: Αστική τέχνη				
18	Δραστηριότητα Νο. 10: Χαμένοι μέσα στην τοιχογραφία Η ομάδα χωρίζεται σε μικρές ομάδες και ο διευκολυντής δίνει σε κάθε ομάδα μια φωτογραφία μιας μοναδικής τοιχογραφίας. Στη συνέχεια, ζητά από τους συμμετέχοντες να συζητήσουν, μεταξύ τους, τι θα έκανε ο καθένας αν ήταν "χαμένος" μέσα στην τοιχογραφία. Μετά από δέκα λεπτά, πραγματοποιείται συζήτηση με όλους τους συμμετέχοντες για κάθε έργο τέχνης. Κάθε ομάδα μοιράζεται τις ιδέες που δημιουργήθηκαν στις μικρές ομάδες και συζητά για το ρόλο της αστικής τέχνης στην καθημερινή ζωή.	20	Ομαδική Δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση	Τραπέζια και καρέκλες
19	Παρουσίαση για την street art Ο διευκολυντής παρουσιάζει διάσημα έργα street art (Banksy, Christo, Basquiat, Keith Haring) και ρωτά αν αυτή είναι τέχνη και γιατί, και τον ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει αυτή η τέχνη στην επίλυση ορισμένων παγκόσμιων προβλημάτων και σε συγκεκριμένα προβλήματα που σχετίζονται με την περιθωριοποίηση των μεταναστών, των προσφύγων και των νέων με λίγες ευκαιρίες. Στη συνέχεια εισάγει τον ορισμό της street art και παρουσιάζει μερικά βίντεο που έγιναν για να μάθουν για την street art. Αυτά τα βίντεο παρουσιάζουν διάφορους καλλιτέχνες που συζητούν τις πρακτικές	25	Παρουσίαση Συζήτηση	Laptop Προτζέκτορας Παρουσίαση Power Point Βιβλίο Εργασίας

	<p>τους σε μια συνέντευξη και πολλοί επιδεικνύουν πρακτικές τεχνικές τέχνης. Τα βίντεο αυτά μπορούν να βρεθούν στη διεύθυνση:</p> <p>https://www.pbslearningmedia.org/collection/street-art/</p>			
20	<p>Δραστηριότητα No. 11: Ανάπτυξη αυτοπροσωπογραφίας</p> <p>Ο διαμεσολαβητής ζητά από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν αυτοπροσωπογραφία χρησιμοποιώντας μια φωτογραφική μηχανή DSLR. Οι συμμετέχοντες πρέπει να τραβήξουν μια εικόνα του εαυτού τους και στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας ένα λογισμικό όπως το Net Paint, επεξεργάζονται την εικόνα χρησιμοποιώντας υψηλή αντίθεση (posturize, threshold, blur, posterize). Επιπλέον, δημιουργούν ένα σύνθημα μιας λέξης, που τις αντιπροσωπεύει και το τοποθετούν κάτω από το πορτρέτο τους.</p>	20	<p>Ομαδική Δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση</p>	<p>Φωτογραφική μηχανή DSLR Υπολογιστή Paint net ή οποιοδήποτε άλλο λογισμικό επεξεργασίας φωτογραφιών</p>
21	<p>Δραστηριότητα No. 12: Δημιουργία σπρέι στενσιλ .</p> <p>Ο διαμεσολαβητής ζητά από τους συμμετέχοντες να πάρουν ένα κομμάτι χαρτιού στένσιλ, να το βάλουν στην οθόνη του υπολογιστή και να εντοπίσουν τα τμήματα της τελικής τους εικόνας που αντιπροσωπεύει καλύτερα τα πρόσωπά τους και το σύνθημα με μια μαύρη πένα. Στη συνέχεια, πρέπει να κόψουν τις περιοχές της εικόνας όπου θέλουν το χρώμα να εμφανιστεί και να επισυνάψουν το στένσιλ στην επιφάνεια ζωγραφικής που θα μπορούσε να είναι ένα ξύλινο χαρτόνι ή ένα καφέ χαρτόνι, φροντίζοντας να έχει κολλήσει καλά η ταινία στο έργο. Οι συμμετέχοντες εφαρμόζουν το χρώμα ψεκασμού, επιλέγοντας το χρώμα που επιθυμούν και στη συνέχεια αφαιρούν το στένσιλ και επιθεωρούν το έργο τους. Τέλος, έχουν</p>	15	<p>Ομαδική Δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση</p>	<p>Χαρτί με Stencil Σταθερό μαχαίρι ή X-Acto μαχαίρι Ξύλινη σανίδα ή καφέ χαρτόνι Οθόνη υπολογιστή Κολλητική ταινία Μαύρο στυλό Σπρέι γκράφιτι</p>

	στα χέρια τους μια αφίσα τέχνης δρόμου. Μια συζήτηση γίνεται προκειμένου οι συμμετέχοντες να μοιραστούν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους σχετικά με αυτή τη δραστηριότητα και πώς νομίζουν ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτή τη μορφή τέχνης για να μοιραστούν τις ιδέες και τις απόψεις τους με την κοινότητα.			
22	Επισκόπηση και αξιολόγηση Ο διευκολυντής αναλύει τα θέματα του 8ωρου εργαστηρίου και ζητά από τους συμμετέχοντες να αναφέρουν 3 βασικές λέξεις για το τι έχουν μάθει κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και στη συνέχεια να τις μοιραστούν με τους άλλους συμμετέχοντες, εξηγώντας γιατί βρήκαν αυτά τα 3 σημαντικά μαθήματα σημαντικά. Διεξάγεται ομαδική συζήτηση. Ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης δίνεται σε όλους τους συμμετέχοντες για να το συμπληρώσουν.	10	Συζήτηση και Αξιολόγηση	Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης
Εκπαιδευτικό Υλικό	Βιβλίο εργασίας μαθητή Υπόμνημα: "Εισαγωγή στα zines"			
Πηγές	Carmella, A. (n.d.). <i>Street Art / Graffiti Self-Portraits - A high school unit plan focusing on how visual artists use images, symbols, and words to convey meaning</i> . Ανακτήθηκε από https://www.meca.edu/wp-content/uploads/2015/11/StreetArt.pdf <i>Training Material "Storytelling to foster cooperation and inclusion"</i> . (n.d.). Ανακτήθηκε από https://ec.europa.eu/programmes/proxy/alfresco-webscripts/api/node/content/workspace/SpacesStore/92a984e7-4638-4402-a9dc-656811381118/IO4_StoryRegions_Training%20material.pdf Midha, G. (2010). <i>Theatre of the Oppressed A Manual for Educators</i> (Master's thesis). Ανακτήθηκε από			

	<p>https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1010&context=cie_capstones</p> <p>Tudorache, Andreea-Loredana (2013): <i>Act for what you believe. Methods for social change: Image and Forum Theatre</i>. Bucharest.</p> <p>Whitney, E. (n.d.). L.P. Pamphlet. <i>Zine Workshop</i>. Ανακτήθηκε από http://www.booklyn.org/resources/lppamphlet.pdf</p>
--	--

1.2. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό

- Μια Παρουσίαση PowerPoint
- Ένα Βιβλίο Εργασίας Μαθητή

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ &
ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



Κεφάλαιο 2

2.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή

Τίτλος Εργαστηρίου	Πολιτισμός για την κοινωνική ένταξη
Ομάδα Στόχος	Νέοι με μεταναστευτικό υπόβαθρο και νέοι που εγκαταλείπουν το σχολείο και περιθωριοποιημένοι νέοι
Σκοπός του εργαστηρίου	Το σεμινάριο στοχεύει στη χρήση του πολιτισμού, στις διαφορετικές του μορφές, ως εργαλείο για την κοινωνική ένταξη. Οι τέχνες και ο πολιτισμός μπορούν να είναι μια μορφή εναλλακτικής γλώσσας στην οποία οι άνθρωποι μπορούν να εκφραστούν. Οι πολιτιστικές δραστηριότητες έχουν ισχυρή ικανότητα ένταξης, διότι μπορούν να δώσουν στους περιθωριοποιημένους νέους την ευκαιρία να παρατηρήσουν το πως ζουν μέσω μιας άλλης οπτικής γωνίας. Έτσι, μέσω των πολιτιστικών και καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων, οι μειονεκτούσες και οι περιθωριοποιημένες ομάδες στόχοι μπορούν να είναι ενεργοί και συμμετοχικοί στο πλαίσιο στο οποίο ζουν.
Στόχοι του εργαστηρίου	<p>Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει:</p> <p>Γνώση</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γνώση των μεθόδων κοινωνικής ένταξης • Εφαρμογή δραστηριοτήτων μη τυπικής εκπαίδευσης • Διαπολιτισμική γνώση <p>Δεξιότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων • Υποστήριξη συμμετεχόντων ώστε να αποκτήσουν νέες μεθόδους αντιμετώπισης προβληματικών καταστάσεων • Ανάπτυξη διαγνωστικών δεξιοτήτων σε σχέση με το είδος προσέγγισης των συμμετεχόντων σε συγκεκριμένους τύπους προβληματικών καταστάσεων

	<ul style="list-style-type: none"> • Διαπολιτισμικές δεξιότητες <p>Στάσεις / Συμπεριφορές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αλλάξετε τις στάσεις που αφορούν τις διαπροσωπικές σχέσεις • Να βοηθάτε τους συμμετέχοντες να αποκτήσουν διαίσθηση στη συμπεριφορά τους • Να βοηθάτε τους συμμετέχοντες να αποκτήσουν διαίσθηση στη στάση τους με τους άλλους • Να αλλάξετε τις στάσεις στην εργασία, στην οικογένεια ή στην κοινωνική ζωή
Μέγεθος ομάδας:	Ελάχιστο 7 μέγιστο 14 άτομα
Διάρκεια εργαστηρίου:	Μία ημέρα 8 ώρες συνολικά 4 συνεδρίες, 2 διδακτικές ώρες η κάθε μία, συμπεριλαμβανομένου 1,5 ώρας διαλείμματος
Προετοιμασία:	<ul style="list-style-type: none"> • Ένα δωμάτιο με αρκετό χώρο για κίνηση και δραστηριοποίηση • Οργανώστε την τροφοδοσία για καφέ και μεσημεριανά διαλείμματα ή παρέχετε πληροφορίες σχετικά με τις επιλογές φαγητού που βρίσκονται κοντά <p>Υλικά</p> <p>Πριν από το εργαστήριο, ο εκπαιδευτής πρέπει να προετοιμάσει 4 flipcharts με τους τίτλους των θεμάτων και των δραστηριοτήτων που πρέπει να υλοποιηθούν.</p> <p>Εκτυπώστε την παρακάτω εικόνα και κόψτε τα σύμβολα. Αυτές οι εικόνες θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της τελικής αξιολόγησης που θα πραγματοποιηθεί στο τέλος του εργαστηρίου.</p>

Σχέδιο Μαθήματος				
Αριθμ.	Θέματα και υπο-θέματα / Δραστηριότητες μάθησης	Διάρκεια (λεπτά)	Εκπαιδευτικές μέθοδοι	Απαιτούμενα υλικά / εξοπλισμός
1	Εισαγωγή Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες, και συστήνεται στο γκρουπ. Αυτός / αυτή θα παρουσιάσει τα energizers για να ξεκινήσει τις δραστηριότητες γνωριμίας. Energizers <ul style="list-style-type: none"> Διανείμετε τα μπαλόνια στους συμμετέχοντες και ζητήστε τους να τα φουσκώσουν και να γράψουν το όνομά τους στο μπαλόνι τους. Όλα τα μπαλόνια ρίχνονται στη μέση του δωματίου στο πάτωμα. Βάλτε τη μουσική να παίζει και όταν σταματήσει, όλοι πρέπει να πάρουν ένα μπαλόνι (όχι το δικό τους). Στη συνέχεια, ένας-ένας, οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν το άτομο του οποίου το όνομα είναι γραμμένο στο μπαλόνι και να του επιστρέψουν το μπαλόνι. 	15	Παρουσίαση και ομαδική δραστηριότητα	Μπαλόνια Μόνιμοι μαρκαδόροι Ηχεία και υπολογιστής για μουσική
1ο θέμα: Το παιχνίδι ρόλων ως εργαλείο για την ένταξη				
2	Παρουσίαση του παιχνιδιού ρόλων Το παιχνίδι ρόλων, όπως όλες οι τεχνικές προσομοίωσης, προσπαθεί να αναπαράξει, στην τάξη ή στο εργαστήριο ή σε μια προστατευμένη περιοχή, προβλήματα και γεγονότα όπως αυτά που συμβαίνουν στην πραγματική ζωή.	10	Παρουσίαση	Laptop για παρουσίαση PowerPoint Flipchart για

	<p>Η διαφορά μεταξύ ψυχοθεραπείας και το παιχνίδι- ρόλων είναι ότι η πρώτη μιλάει για προσωπικές πτυχές, ενώ το παιχνίδι ρόλων έχει έναν ευρύτερο στόχο, που ασχολείται με οργανωτικούς ή κοινωνικούς ρόλους εν γένει. Πολλά από τα προβλήματα ανθρωπίνης σχέσης της κοινωνίας προέρχονται εν μέρει από τις εκφράσεις της ομαδικής συμπεριφοράς και συναισθημάτων. Μια κοινωνική τάξη, μια εθνική ομάδα, μια λέσχη, μια συμμορία και ούτω καθεξής, αναπτύσσουν κανόνες σκέψης και συμπεριφοράς που επηρεάζουν το κάθε μέλος και τη σχέση του με ανθρώπους εντός και εκτός της ομάδας.</p> <p>Στη δραστηριότητα που πρόκειται να εξηγήσουμε, το σενάριο αντιπροσωπεύει συγκρούσεις κοινωνικών ή κοινωνικά προβλήματα και οι συμμετέχοντες πρέπει να αναλάβουν διαφορετικούς ρόλους και να βρουν λύση για το σενάριό τους.</p>			<p>την έμφαση μερικών λέξεων- κλειδιών κατά την παρουσίαση</p>
3	<p>Σήμερα είμαι...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Χωρίστε την ομάδα σε 5 ομάδες των τριών • Δώστε σε κάθε ομάδα το δικό τους σενάριο και εξηγήστε τι πρέπει να κάνουν • Δώστε σε κάθε ομάδα την ώρα να γράψει τη λύση και το τέλος της σκηνής, αναθέτοντας τα μέρη και έχοντας την αποστολή να αναπαριστά "θεατρικά" το σενάριο που αναλύθηκε • Παρουσίαση των διαφόρων ομάδων (κάθε ομάδα έχει 10 λεπτά για να παρουσιάσει το σενάριο της) <p>1ο Σενάριο</p> <p><i>Σε ένα διαμέρισμα στο Λονδίνο ζουν μαζί τρεις νέοι διαφορετικών</i></p>	60	<p>Δραστηριότητες παιχνιδιού – ρόλων</p>	<p>Χάρτια στα οποία θα γραφούν τα σενάρια που θα διανεμηθούν στις ομάδες</p>

	<p><i>εθνικοτήτων ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο San είναι ένα αγόρι που γεννήθηκε στη Βιρμανία και μόλις άρχισε να εργάζεται ως μηχανικός, είναι πολύ ντροπαλός και ευγενικός και το μεγαλύτερο πάθος του είναι το μαγείρεμα. <p>Το τυπικό πιάτο της Βιρμανίας είναι το mohinga που είναι ζωμός ψαριών με ζυμαρικά ρύζι, λεμόνι, σκόρδο, τζίντζερ και κρεμμύδια που καταναλώνει οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας ή της νύχτας.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η Giovanna είναι Ιταλίδα και αποφάσισε να ζήσει στο Λονδίνο για να μελετήσει Αρχιτεκτονική, αλλά δυστυχώς δεν μπορεί να βρει δουλειά και συνεπώς εργάζεται σε μια παμπ ντίσκο όλη τη νύχτα και έρχεται πάντα σπίτι στις 6 το πρωί, γι 'αυτό είναι συχνά πολύ κουρασμένη κατά τη διάρκεια της ημέρας. <p>2° Σενάριο</p> <p><i>Στο Λύκειο</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο Karim βρίσκεται στο σχολείο για 6 μήνες, προέρχεται από το Μαρόκο και δεν μιλά καλά Ιταλικά. • Ο Fredrich είναι Γερμανός και είναι στην Ιταλία μόνο για δύο χρόνια, αλλά έχει μάθει γρήγορα τη γλώσσα. • Ο Paolo είναι Ιταλός και προέρχεται από μια πολύ φτωχή γειτονιά <p><i>Όλοι οι παραπάνω είναι πολύ κοντά ο ένας με τον άλλον και συνδέονται μεταξύ τους με μια ισχυρή φιλία. Μια μέρα ένας συμμαθητής καλεί όλη την τάξη για τα γενέθλιά του, αλλά δεν προσκαλεί τον Κάριμ και τον Πάολο. Ο Fredrich πηγαίνει στο πάρτι αλλά την άλλη ημέρα αισθάνεται ένοχος και οι</i></p>			
--	---	--	--	--

	<p><i>φίλοι του είναι πολύ λυπημένοι.</i></p> <p>Τι θα κάνει η ομάδα των φίλων για να φτιάξουν τη σχέση τους;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο Gaspard είναι καλλιτέχνης, δεν έχει καταλάβει ακόμα τι θέλει να κάνει στη ζωή του, καθυστερεί πάντα με το ενοίκιο και συχνά ζητάει χρήματα στον San που του δανείζει χωρίς προβλήματα. <p><i>Μια μέρα ένας μεγάλος καυγάς ξεσπάει ανάμεσα στους συγκατοίκους, η Γιωάννα θυμώνει γιατί στις 7 το πρωί ο San μαγειρεύει πάντα και κάνει πολύ θόρυβο και το σπίτι μυρίζει το φαγητό που μαγειρεύει. Ο Joao είναι πολύ επιθετικός μαζί του. Ο Gaspard δεν μπορεί να ηρεμήσει τα πνεύματα. ξέρει ότι ο Joao είναι πολύ καλός συγκατοίκος, αλλά είναι επίσης πολύ φιλικός με το San ...</i></p> <p>Πώς τελειώνει η ιστορία; Βρες μια λύση!</p> <p>3ο Σενάριο</p> <p>Στα σύνορα μεταξύ μιας μη ευρωπαϊκής χώρας και μιας ευρωπαϊκής χώρας</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ένας πρόσφυγας με τα παιδιά του προσπαθεί να διασχίσει παράνομα τα σύνορα, φοβάται και δεν έχει χρήματα. Έχει κρύο και δεν μπορεί να πάει πίσω • Ο αστυνομικός συνόρων δεν ξέρει τι να κάνει, ανησυχεί πολύ, βλέπει τα παιδιά του πρόσφυγα, αλλά δεν μπορεί να τους αφήσει να περάσουν. • Ένας εργαζόμενος για μια ΜΚΟ για τα ανθρώπινα δικαιώματα. <p><i>Ο άνθρωπος που προσπαθεί να διασχίσει τα ευρωπαϊκά σύνορα έχει το</i></p>			
--	---	--	--	--

	<p><i>δικαίωμα να ζητήσει το καθεστώς του πρόσφυγα, αλλά η ανήσυχη και νευρική του συμπεριφορά λόγω του υψηλού του άγχους κάνει και τον αστυνομικό νευρικό.</i></p> <p>Πώς θα λύσουν αυτή τη δραματική περίπτωση;</p> <p>4ο Σενάριο</p> <p><i>Στο Λύκειο</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο Martin είναι μαθητής πρότυπο, αγαπά τη λογοτεχνία, την ιστορία και τη γεωγραφία. παίζει πιάνο και αγάπη ταξιδεύει με την οικογένειά του. • Ο Ivo ποτέ δεν μελετά και ποτέ δεν κάνει τις ασκήσεις του. Απλώς αγαπά να παίζει ποδόσφαιρο. Είναι συχνά μόνος στο σπίτι επειδή η μητέρα του εργάζεται όλη την ημέρα. Του αρέσει να παίζει ποδόσφαιρο σε ένα μικρό κήπο κοντά στο σπίτι του. • Η Rita είναι μια πολύ νέα δάσκαλα ιστορίας και θέλει τον Martin και τον Ivo να συνεργαστούν σε μια εργασία για το μάθημα της ιστορίας και να την παρουσιάσουν στην τάξη. <p><i>Είναι πολύ σημαντικό για τον Martin να πάρει ένα "Α". Ο Ivo δεν ενδιαφέρεται για το σχολείο. Η προθεσμία πλησιάζει. Οι 2 συμμαθητές συνεχώς μαλώνουν και τσακώνονται μέχρι τελικά μπλέκουν σε καυγά. Εάν δεν βρουν λύση στο πρόβλημα, θα έχουν και οι δύο κακή βαθμολογία. Τι θα συμβεί την ημέρα της παρουσίασης;</i></p> <p>Ποιο θα είναι η αντίδραση της δασκαλός Rita;</p>			
--	---	--	--	--

	<p>5ο Σενάριο</p> <p><i>Σε ένα κέντρο νεότητας</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Η Giulia είναι μια νέα εργαζόμενη στον τομέα νεολαίας, που μόλις άρχισε να εργάζεται σε ένα κέντρο νεότητας με παιδιά με οικογενειακά προβλήματα. • Ο Richard είναι ένα 12χρονο παιδί από μια αφρικανική χώρα. • Ο Peter είναι ένα 12χρονο Ρομά παιδί • Ο Richard και ο Peter συχνά μαλώνουν και είναι μερικές φορές επιθετικοί και δυστυχώς ρατσιστικοί μεταξύ τους. <p><i>Ο εργοδότης της Giulia της λέει ότι πρέπει να βρει μια λύση, για να βεβαιωθεί ότι αυτά τα δύο παιδιά θα αρχίσουν να τα πηγαίνουν καλά και να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους.</i></p> <p>Πώς θα συμπεριφερθεί η Giulia;</p>			
4	<p>Αξιολόγηση</p> <p>Ο εκπαιδευτής πρέπει να βοηθήσει το γκρουπ να συγκρίνει τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την επίλυση της σύγκρουσης.</p>	10	Καταιγισμός ιδεών και συζήτηση	Flipchart για να καταγράφονται οι ιδέες και οι λέξεις από τη συζήτηση της ομάδας
5	<p>Διάλειμμα</p>	15		

2ο θέμα: Η Αφήγηση ως Εργαλείο Ένταξης				
6	Energizers <p>Χωρισμένοι σε ομάδες, οι συμμετέχοντες πρέπει να κάνουν έναν κύκλο. Ο εκπαιδευτής τους καλεί να κλείσουν τα μάτια τους, επεκτείνοντας τα χέρια και προσπαθώντας να φτάσουν στα χέρια των άλλων συμμετεχόντων. Χωρίς το άνοιγμα του κύκλου, οι συμμετέχοντες ανοίγουν τα μάτια και προσπαθούν να αναιρέσουν τον "κόμπο" που έχει δημιουργηθεί με τα χέρια τους, προσπαθώντας να κάνουν έναν τέλειο κύκλο. Ο νικητής θα είναι η πρώτη ομάδα που καταφέρνει να αποκλείσει το "κόμπο" χωρίς να χωρίσει τα χέρια τους. Όλες οι ομάδες πρέπει να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα.</p>	5	Energizers	Μουσική
7	Παρουσίαση για την Αφήγηση <p>Το Εθνικό Δίκτυο Ιστορίας (Storytelling Network) ορίζει την αφήγηση ως μια αρχαία μορφή τέχνης και μια πολύτιμη μορφή ανθρώπινης έκφρασης.</p> <p>"Η ιστορία έχει ισχυρούς δεσμούς με τη λογοτεχνία, με λαϊκή / λαϊκή κουλτούρα, με κληρονομιά. Αποτελεί φόρο τιμής στη μητρική γλώσσα, στις ξένες γλώσσες, στον διαπολιτισμικό διάλογο "(FEST, Ομοσπονδία για την ευρωπαϊκή αφήγηση ιστοριών).</p> <p>Η αφήγηση των ιστοριών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαφορετικά κοινωνικά προβλήματα και διαφορετικά κοινωνικά φαινόμενα. Η αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο διατήρησης του πολιτισμού, της παράδοσης και της ταυτότητας (FEST, Federation for European Storytelling) ή να χρησιμοποιείται ως μέθοδος κοινωνικής ένταξης.</p>	15	Παρουσίαση	Laptop για παρουσίαση PowerPoint Flipchart για την έμφαση μερικών λέξεων-κλειδιών κατά την παρουσίαση

8	<p>Πες μου μια ιστορία</p> <p>Το «Πες μου μια ιστορία» είναι μια άσκηση φαντασίας. Μέσω ορισμένων λέξεων κλειδιών, οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν μια ιστορία μέσω της οποίας θα μπορέσουν να επικοινωνήσουν ποιες είναι οι σκέψεις τους και επίσης τα συναισθήματα τους για κάποιο κοινωνικό ζήτημα.</p> <p>Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε 5 ομάδες των τριών.</p> <p>Στη μέση του δωματίου υπάρχουν τέσσερα κουτιά</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τοποθεσία • Κύριος πρωταγωνιστής • Θέμα • Στόχος <p>Ο εκπαιδευτής πρέπει να γεμίσει τα κουτιά με κάρτες στις οποίες περιγράφονται διαφορετικές τοποθεσίες, πρωταγωνιστές, θέματα και στόχοι. Δεν υπάρχουν όρια για τη φαντασία σας! Κάθε ομάδα πρέπει να πάρει μια κάρτα από κάθε κιβώτιο. Οι συμμετέχοντες με τις πληροφορίες που λαμβάνουν από τις κάρτες καλούνται να δημιουργήσουν μια ιστορία.</p> <p>Μόλις δημιουργηθεί η ιστορία, οι συμμετέχοντες καλούνται να σχεδιάσουν, να γράψουν ή να δημιουργήσουν ένα βίντεο με το τηλέφωνό τους και να καταγράψουν την ιστορία αυτή. Στη συνέχεια, όλοι οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν δύο ομάδες και θα κληθούν να δημιουργήσουν μόνο μία ιστορία με βάση τις προηγούμενες ιστορίες.</p>	45	Αφήγηση	<p>Ο εκπαιδευτής πρέπει να ετοιμάσει τα τέσσερα κουτιά και τις κάρτες που θα περιέχουν αυτά</p>
---	---	----	---------	---

9	Αξιολογηση Ο εκπαιδευτής καλεί τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε έναν κύκλο και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για τη δραστηριότητα χρησιμοποιώντας μια μόνο λέξη.	10	Χώρο, καρέκλες	Ο εκπαιδευτής σημειώνει τι λέγεται στον κύκλο για να το χρησιμοποιήσει στην αναφορά του εργαστηρίου
10	Διάλειμμα	15		
3^ο Θέμα Οι Συνεργατικές Δραστηριότητες ως εργαλείο για την ένταξη				
11	Energizers Ο εκπαιδευτής αρχίζει να φωνάζει διάφορα χρώματα. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αγγίξουν ένα αντικείμενο του χρώματος που φωνάζει ο εκπαιδευτής, το συντομότερο δυνατό. Το επόμενο βήμα θα μπορούσε να είναι ότι όλοι αγγίζουν ένα κομμάτι ρουχισμού ή αξεσουάρ ενός μέλους της ομάδας με το ίδιο χρώμα.	10	Energizers	
12	Παρουσίαση για τις Συνεργατικές Δραστηριότητες Μια συνεργατική δραστηριότητα είναι ουσιαστικά η συνεργασία μεταξύ διαφορετικών υποκειμένων, η οποία ενθαρρύνει την ομιλία, την ακρόαση και τη δράση μαζί. Η συνεργασία με έναν εταίρο ή μέσα σε μια μικρή ομάδα επιτρέπει στους μαθητές ή γενικά στους νέους και τους ενήλικες να αισθάνονται πιο σίγουροι. Είναι σημαντικό να εξετάσουμε προσεκτικά την	10	Παρουσίαση	Laptop για παρουσίαση PowerPoint Flipchart για την έμφαση μερικών

	<p>ομαδοποίηση των ατόμων: για παράδειγμα, είναι σημαντικό μια ομάδα να είναι ετερογενής, προσπαθώντας να συγκεντρώσει γυναίκες και άνδρες από διαφορετικό κοινωνικό και πολιτιστικό υπόβαθρο. Η ομαδική εργασία μπορεί να οργανωθεί για να διασφαλιστεί ότι όλα τα μέλη κάθε ομάδας θα διαδραματίσουν κάποιο ρόλο και αναμένεται να συμμετάσχουν ουσιαστικά. Σύμφωνα με το Ίδρυμα Bell, είναι δυνατό να εντοπιστούν τέσσερις τύποι δραστηριοτήτων συνεργασίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συζητήσεις ή ομαδικές συζητήσεις • Συνεργασία σε κοινές εργασίες • Δραστηριότητες με ανταγωνιστικό στοιχείο / παιχνίδια • Δράμα και παιχνίδι ρόλων, δραστηριότητες ανταλλαγής πληροφοριών, συμπεριλαμβανομένων και των παιχνιδιών φραγμού. 			<p>λέξεων-κλειδιών κατά την παρουσίαση</p>
--	---	--	--	--

13	<p>"Η γέφυρα πάνω από τον μεγάλο ποταμό"</p> <p>Εξηγήστε το παιχνίδι σε κάθε ομάδα και δώστε τα υλικά</p> <ul style="list-style-type: none"> Είστε κάτοικοι ενός χωριού που ζει σε μια όχθη του «μεγάλου ποταμού». Συμφωνήσατε με τους ανθρώπους του χωριού στην απέναντι πλευρά του ποταμού για να χτίσετε μια γέφυρα μαζί. Κάθε ένα από τα χωριά είναι υπεύθυνο να χτίσει τη μισή γέφυρα. Η επικοινωνία μεταξύ των δύο χωριών είναι πολύ δύσκολη, αλλά ελπίζετε να μπορέσετε να επωφεληθείτε από οποιαδήποτε επαφή θα μπορούσατε ενδεχομένως να έχετε με τους ανθρώπους του άλλου χωριού. Σε 20 λεπτά, θα πρέπει να έχετε έτοιμο το μισό της γέφυρας και να το συνδέσετε με το άλλο χωριό. Όταν ολοκληρωθεί η γέφυρα, μια τεχνική επιτροπή θα δοκιμάσει τη δομή: η γέφυρα πρέπει να είναι αρκετά δυνατή ώστε να στηρίζει ένα ποτήρι νερό τοποθετημένο στο κέντρο της. Μετά από 10 λεπτά, επιλέξτε έναν συμμετέχοντα ανά ομάδα και αναθέστε τον ρόλο του μετανάστη, δίνοντάς του τις εξής πληροφορίες: <i>Έχετε πλέον γίνει μετανάστης. Έχετε μετακομίσει από το χωριό σας σε αυτό που βρίσκεται στην απέναντι πλευρά του ποταμού. Το νέο χωριό είναι τώρα η νέα σας μόνιμη κοινότητα. Ωστόσο, τίποτα δεν είναι εύκολο σε αυτόν τον μικρό πλανήτη ...Στο νέο χωριό - πράγματι - δεν θα μπορείτε να κατανοήσετε τη γλώσσα τους και έτσι δεν επιτρέπεται να μιλάτε ή να αντιδράτε στο τι σας λένε άλλοι κάτοικοι. Όπως και ο καθένας, μπορείτε να εκφράσετε τον εαυτό σας με χειρονομίες ή / και να αντιδράσετε στις χειρονομίες άλλων ανθρώπων (αλλά να θυμάστε</i> 	45	Συνεργατική μάθηση	<p>Κόλλα, χαρτόνι, κιβώτια, μονωτική ταινία .</p> <p>Ο εκπαιδευτής πρέπει να προετοιμάσει φύλλα για να γράψει οδηγίες για τις δύο ομάδες και για τον διερμηνέα του μετανάστη.</p>
----	---	----	--------------------	---

	<p><i>μόνο τις χειρονομίες τους, όχι στις προτάσεις τους!). Η γλωσσική απομόνωσή σας θα τελειώσει όταν θα σας πει ένας από τους εκπαιδευτές. Σε εκείνο το σημείο, θα πρέπει να έχετε μάθει τη γλώσσα του χωριού φιλοξενίας και θα σας επιτραπεί να επικοινωνήσετε προφορικά.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Στο τέλος συνδέστε τις δύο γέφυρες και δείτε εάν κρατούν ένα ποτήρι νερό 			
14	<p>Αξιολόγηση</p> <p>Ήταν δύσκολο να επικοινωνήσεις και να δουλέψεις σε ομάδες, πώς αισθάνθηκε το πρόσωπο που έπαιξε τον μετανάστη;</p> <p>Ήταν δύσκολο να γίνει αποδεκτός*η; Ήταν χρήσιμος*η για την κατασκευή της γέφυρας;</p>	10	Κύκλος	Ο εκπαιδευτής σημειώνει τι λέγεται στον κύκλο για να το χρησιμοποιήσει στην αναφορά του εργαστηρίου
15	Μεσημεριανό Διάλειμμα	60		
4ο Θέμα Η χαρτογράφηση του μυαλού ως εργαλείο για την ένταξη				
16	<p>Energizers</p> <p>Οι μισοί από την ομάδα κάθονται στις καρέκλες - οι άλλοι μισοί στέκονται πίσω τους με τα χέρια τους κάτω (ένα άτομο θα πρέπει να είναι πίσω από κάθε καρέκλα εκτός από μία που μένει άδεια). Ο άνθρωπος που στέκεται πίσω από την άδεια καρέκλα είναι ο «σαγηνευτής».</p>	15	Energizers	Προετοιμάστε τον χώρο και τις καρέκλες που θα χρειαστείτε

	<p>Πρέπει να προσπαθήσει να «αποπλανήσει» κάποιον, ώστε να έρθει στην καρέκλα του - αυτό το κάνουν με το να "κλείσουν ματιά" σε όσους κάθονται στις καρέκλες. Αν τους "κλείσει ματιά", οι άνθρωποι που κάθονται πρέπει να προσπαθήσουν να σηκωθούν από την καρέκλα τους πριν το άτομο που βρίσκεται από πίσω τους προλάβει να τους αρπάξει. Αν ξεφύγουν, τότε καταλαμβάνουν την κενή καρέκλα του "σαγηνευτή" και είναι η σειρά του ατόμου που έχει μείνει με άδεια καρέκλα να γίνει "ο σαγηνευτής". Αν πιάνονται, τότε επιστρέφουν στο κάθισμά τους και ο σαγηνευτής πρέπει να προσπαθήσει να "κλείσει ματιά" σε κάποιον άλλο.</p>			
17	<p>Παρουσίαση για την χαρτογράφηση του μυαλού</p> <p>Οι χάρτες μυαλού είναι οπτικές αναπαραστάσεις των εννοιών. Το σημείο εκκίνησης είναι μια ιδέα ή ένα θέμα. Το πρώτο βήμα είναι να βρείτε μια λέξη-κλειδί που αντιπροσωπεύει την έννοια. Στη συνέχεια, οι λέξεις-κλειδιά ή εικόνες ακτινοβολούν προς τα έξω όλο και πιο συγκεκριμένα παραδείγματα. Οι χάρτες μυαλού μπορούν να είναι πολύ εξατομικευμένοι και να ενθαρρύνουν πολλαπλές συνδέσεις, βοηθούν στη διαδικασία κατανόησης αλλά και σας επιτρέπουν να εκφράσετε μια ιδέα με έναν απλό τρόπο.</p> <p>Συχνά οι άνθρωποι που είναι πιο ντροπαλοί ή που έχουν δυσκολία να εκφράσουν τα συναισθήματά τους, η χαρτογράφηση μυαλού μπορεί να συμβάλλει στο να τους βοηθήσει να εκφράσουν αυτά που έχουν μέσα τους.</p> <p>Οι ψηφιακοί χάρτες μυαλού μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμη βοήθεια για την ανάπτυξη διαφορετικών δραστηριοτήτων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δραστηριότητες ψυχαγωγίας. • Υποστήριξη της δημιουργικότητας. 	15	Παρουσίαση	<p>Laptop για παρουσίαση PowerPoint Flipchart για την έμφαση μερικών λέξεων-κλειδιών κατά την παρουσίαση</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Υποστήριξη της εκπροσώπησης. • Υποστήριξη της απομνημόνευσης βασικών εννοιών. • Ανακοίνωση της σκέψης. • Κοινωνικοποίηση της γνώσης. • Σχεδιασμός και εφαρμογή διεπιστημονικών μαθημάτων κατάρτισης. • Οργάνωση των πόρων των δραστηριοτήτων της εποχής. • Μέσο συνεργατικής μάθησης. 			
18	Η χαρτογράφηση μυαλού για κοινωνική ένταξη <ul style="list-style-type: none"> • Διαχωρίστε την ομάδα σε 3 ομάδες των 5 • Επιλέξτε 3 κοινωνικά ζητήματα (περιθωριοποίηση, ριζοσπαστικοποίηση, ρατσισμός) • Δώστε σε κάθε ομάδα ένα θέμα • Κάθε ομάδα πρέπει να δημιουργήσει ένα χάρτη μυαλού που εξηγεί το κοινωνικό ζήτημα καθώς εξηγεί το πρόβλημα στα παιδιά του δημοτικού σχολείου • Κάθε ομάδα πρέπει να εξηγήσει σε όλους τους συμμετέχοντες τον χάρτη μυαλού τους 	30	Χαρτογράφηση Μυαλού	Ο εκπαιδευτής πρέπει να ετοιμάσει χαρτιά στα οποία θα γράψει τις τρεις λέξεις κλειδιά
19	Αξιολόγηση Είναι δύσκολο να χτίσεις έναν χάρτη; Ποιες είναι οι δυνάμεις και οι αδυναμίες που έχει ένας χάρτης μυαλού;	10	Κύκλος	Ο εκπαιδευτής σημειώνει τι λέγεται στον κύκλο για να το χρησιμοποιήσει

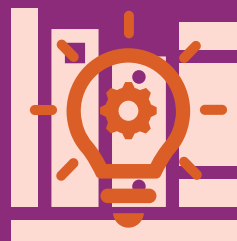
				στην αναφορά του εργαστηρίου
Τελική Αξιολόγηση Οι εκπαιδευτές δίνουν χάρτινες εκδοχές των "αντιδράσεων" στο Facebook για να περιγράψουν την ημέρα και τους λένε ότι θα έχουν τη δυνατότητα να γράψουν σχόλια στο τμήμα σχολίων .				
Training Material	Βιβλίο εργασίας μαθητή			
Sources	FEST Federation for European Storytelling. Ανακτήθηκε από: https://fest-network.eu/ Mind-Mapping: Ανακτήθηκε από: : https://www.mindmapping.com The bell foundation; Ανακτήθηκε από: https://ealresources.bell-foundation.org.uk/teachers/great-ideas-collaborative-activities Definition of Democratic Culture, Retrieved from http://fundfordemocraticculture.org/democratic-culture/			

2.2. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό

- Μία Παρουσίαση PowerPoint
- Ένα Βιβλίο Εργασίας Μαθητή

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΗ



Κεφάλαιο 3

3.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή

Τίτλος Εργαστηρίου	Ας μάθουμε περισσότερα για την Αγωγή του Πολίτη!
Ομάδα Στόχος	Νέοι που βρίσκονται σε κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού (νέοι με μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο, νεοφιχθέντες μετανάστες ή πρόσφυγες, NEETs)
Σκοπός του εργαστηρίου	Σκοπός του εργαστηρίου είναι να παρουσιάσει ένα εισαγωγικό σεμινάριο για την αγωγή του πολίτη και τα επιμέρους στοιχεία της, την ενεργό συμμετοχή του πολίτη, την εκπαίδευση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και την εκπαίδευση για την ειρήνη. Η εξασφάλιση της αγωγής του πολίτη για όλα τα παιδιά και τους νέους συμβάλλει στην καταπολέμηση της ριζοσπαστικοποίησης, του ρατσισμού και των διακρίσεων για οποιονδήποτε λόγο, προάγει την ενεργή πολιτότητα και τους διδάσκει να κατανοούν και να δέχονται διαφορές απόψεων, πεποιθήσεων και τρόπου ζωής, σεβόμενοι το κράτος δικαίου, την ποικιλομορφία και την ισότητα των φύλων. Μετά την ολοκλήρωση αυτού του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα είναι εξοπλισμένοι με κάποιες οριζόντιες και κάθετες δεξιότητες για να αναπτύξουν αμοιβαία κατανόηση και να αποδεχθούν τυχόν διαφορές, για την επίτευξη θετικών κοινωνικών αλλαγών.
Στόχοι του εργαστηρίου	<p>Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν αποκτήσει:</p> <p>Γνώση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πραγματική γνώση του ορισμού της αγωγής του πολίτη • Γνώση των όρων και των ορισμών σχετικά με την ενεργό ιδιότητα του πολίτη, τα ανθρώπινα δικαιώματα, την κουλτούρα της ειρήνης • Θεωρητικές γνώσεις σχετικά με το ρόλο της εκπαίδευσης των πολιτών και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων ως εργαλείου

	<p>ενσωμάτωσης</p> <p>Δεξιότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη δεξιοτήτων ενεργού πολιτότητας • Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, συνεργασίας και δημιουργίας ομάδων • Ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτοστοχασμού και προβληματισμού ομάδας • Δυνατότητα εντοπισμού ζητημάτων κοινωνικής ανάπτυξης που πρέπει να αντιμετωπιστούν σε μια κοινότητα <p>Στάσεις / Συμπεριφορές</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αύξηση της αυτοπεποίθησης για να εκφράσουν τον εαυτό τους, συμπεριλαμβανομένων ιδεών και απόψεων • Η αίσθηση μιας πιο ενεργητικής συμπεριφοράς και η αύξηση συμμετοχής στις τοπικές κοινωνίες τους • Αυξήση του σεβασμού των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και την κατανόηση των διαφορών • Αύξηση σιγουριάς για κοινωνικοποίηση και εμπλοκής με άλλους ανθρώπους / τοπικές ομάδες • Έκφραση των συναισθημάτων και επικοινωνίας με μη βίαιο τρόπο • Πρόθεση συνεργασίας και άνοιγμα οριζόντων
Μέγεθος ομάδας:	Ελάχιστο 6 και μέγιστο 14 άτομα
Διάρκεια	Μία ημέρα

εργαστηρίου	8 ώρες συνολικά 4 συνεδρίες, 2 διδακτικές ώρες η κάθε μία, συμπεριλαμβανομένου 1,5 ώρας διαλείμματος			
Προετοιμασία	<ul style="list-style-type: none">Βρείτε ένα δωμάτιο με αρκετό χώρο για τις δραστηριότητες, ένα πάτωμα που μπορούν να καθίσουν ή / και να ξαπλώσουν, καρέκλες και τραπέζια, υπολογιστές, προβολείς. Κάντε κράτηση της αίθουσας τουλάχιστον 2 μήνες πριν από την υλοποίηση του εργαστηρίου.Βρείτε τους κατάλληλους εκπαιδευτές για τις δραστηριότητες του εργαστηρίου και την κατανόηση των δραστηριοτήτων με τις οποίες δεν είστε εξοικειωμένοιΕνημερώστε τους συμμετέχοντες για το σκοπό του εργαστηρίου, τους στόχους του και το πρόγραμμα που θα ακολουθηθεί. Επιπλέον, να τους καταστήσετε σαφές ότι δεν χρειάζεται να έχουν εμπειρία ή γνώση στους τομείς που πρόκειται να συζητηθούν. Τέλος, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φέρουν μαζί τους ένα προσωπικό στοιχείο που σημαίνει κάτι για αυτούς.Οργανώστε την τροφοδοσία για καφέ και μεσημεριανά διαλείμματα ή παρέχετε πληροφορίες σχετικά με τις επιλογές φαγητού που βρίσκονται κοντά			
Σχέδιο Μαθήματος				
Νμρ.	Θέματα και υπο-θέματα / Δραστηριότητες μάθησης	Διάρκεια (λεπτά)	Εκπαιδευτικές Μέθοδοι	Απαιτούμενα υλικά / εξοπλισμός
1	Εισαγωγή Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες, συστήνει τον εαυτό του και παρουσιάζει τα θέματα που πρόκειται να καλυφθούν κατά τη διάρκεια της ημέρας.	10	Παρουσίαση	Σχέδιο μαθήματος σε flipchart

1 ^ο Θέμα: Αγωγή του Πολίτη				
2	Δραστηριότητα Νο 1-Δυο Αλήθειες και Ένα Ψέμα Ο εκπαιδευτής ζητά από κάθε άτομο να σκεφτεί τρία "γεγονότα" για τον εαυτό του - δύο από τα γεγονότα θα είναι αληθινά και ένα θα είναι ψέμα.	15	Δραστηριότητα γνωριμίας	
3	Δραστηριότητα Νο 2: Παιχνίδι Πιθανοτήτων Αυτό είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι για 5 λεπτά. Δώστε ένα αντικείμενο σε ένα άτομο σε κάθε ομάδα και ζητήστε να σχηματίσουν ένα μεγάλο κύκλο. Ένας ένας οι συμμετέχοντες μπαίνουν στον κύκλο μπροστά στην ομάδα και δείχνουν μια χρήση για το αντικείμενο αυτό. Η υπόλοιπη ομάδα πρέπει να μαντέψει τι δείχνει ο παίκτης. Ο συμμετέχοντας δεν μπορεί να μιλήσει και οι μιμήσεις πρέπει να είναι πρωτότυπες και λίγο αδέξιες. Αυτή η άσκηση δημιουργίας ομάδας εμπνέει τη δημιουργικότητα και την ατομική καινοτομία.	10	Δραστηριότητα χτισίματος ομάδας	Τυχαία αντικείμενα
4	Δραστηριότητα Νο 3: Εισαγωγή στην Αγωγή του Πολίτη Ο εκπαιδευτής τοποθετεί ένα flipchart στο πάτωμα ή στον τοίχο. Κάθε συμμετέχων πρέπει να γράψει μια λέξη (ο ένας μετά τον άλλο χωρίς να μιλάει) και να ολοκληρώσει τη φράση "Η αγωγή του πολίτη είναι ..." Ο εκπαιδευτής δίνει περισσότερες πληροφορίες για το ποια είναι η εκπαίδευση του πολίτη, παρέχοντας τον ορισμό της και περισσότερες πληροφορίες για την αγωγή του πολίτη. (βλ. τον ορισμό που παρέχεται στη μεθοδολογία PRIORITY). Μετά από αυτό, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να παραμείνουν σε γραμμή από ένα σημείο ("δεν συμφωνώ απόλυτα") σε ένα άλλο σημείο ("Συμφωνώ απόλυτα") για να δείξουν πόσο συμφωνούν με τις ακόλουθες προτάσεις:	55	Παρουσίαση Συζήτηση	Laptop Προτζέκτορας

	<ul style="list-style-type: none"> • Η χώρα μου έχει ένα καλό σύστημα εκπαίδευσης πολιτών • Έχω λάβει καλή εκπαίδευση πολιτών από διαφορετικές πηγές από το σχολείο • Νομίζω ότι πρέπει να έχουμε περισσότερη αγωγή του πολίτη στα σχολεία <p>Μετά από κάθε φράση, όταν οι συμμετέχοντες επιλέγουν το σημείο στο οποίο θα σταθούν, ο εκπαιδευτής τους ζητάει να εξηγήσουν τους λόγους για τους οποίους βρίσκονται εκεί και ρωτούν κι άλλες επιπλέον ερωτήσεις για να ανοίξουν μικρές συζητήσεις.</p>			
5	Διάλειμμα	30		
2ο Θέμα: Ενεργή Πολιτότητα				
6	Εισαγωγή στην Ενεργό Πολιτότητα <p>Ο εκπαιδευτής κάνει μια εισαγωγή στην έννοια της ενεργού συμμετοχής του πολίτη χρησιμοποιώντας τους πόρους της μεθοδολογίας PRIORITY. Ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί οπτικοποίηση για να εξηγήσει ότι: Οι «ενεργοί πολίτες» είναι εκείνοι που βλέπουν πέρα από αυτά τα βασικά νομικά καθήκοντα και συμμετέχουν περαιτέρω εθελοντικά σε δραστηριότητες που επηρεάζουν με κάποιο τρόπο τη δημόσια ζωή της περιοχής ή των κοινοτήτων τους. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω της «κοινωνίας των πολιτών» (οι πολίτες που χρησιμοποιούν την ελευθερία τους να ενταχθούν, συνήθως για τη διαχείριση της κοινωνικής αλλαγής στην περιοχή τους) ή της «κοινωνίας των πολιτών» (που σχετίζονται με τις κυβερνητικές δυνάμεις ή τους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων της κοινότητας)</p>	10		Flipchart Προτζέκτορας

<p>7</p>	<p>Δραστηριότητα Νο 4: Χαρτογράφηση Κοινότητας</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να δημιουργήσουν έναν κοινό οπτικό χάρτη της τοπικής τους κοινότητας, συμπεριλαμβανομένων των θετικών και των προβληματικών τομέων, με ευρύτερη εμπλοκή της κοινότητας, ει δυνατόν. Προετοιμασία και υλικά</p> <p>Προσέγγιση</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Σκοπός της ομάδας είναι να κάνει ένα γιγαντιαίο χάρτη της τοποθεσίας τους στο μεγάλο φύλλο χαρτιού. 2. Δείξτε ένα παράδειγμα στην ομάδα από τη δική σας κοινότητα. Ζητήστε από κάθε ομάδα να ζωγραφίσει με ένα μολύβι (με τη βοήθεια της υπόλοιπης ομάδας) έναν πολύ πρόχειρο γεωγραφικό χάρτη της κοινότητας: δρόμους, πόλεις, λόφους, σύνορα - ό, τι είναι σωστό για την κλίμακα της περιοχής στην οποία εργάζεστε. Εξηγήστε ότι δεν χρειάζεται ο χάρτης να είναι ακριβής ή λεπτομερής. 3. Δώστε τα εικονίδια και εξηγήστε ότι οι άνθρωποι μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για να αντιπροσωπεύσουν διαφορετικά χαρακτηριστικά της κοινότητας. 4. Ζητήστε από την ομάδα να προσδιορίσει μερικά από τα καλά πράγματα για την τοπική κοινότητα, τα τοπικά περιουσιακά στοιχεία και πόρους: <ul style="list-style-type: none"> • ποιες υπηρεσίες και εγκαταστάσεις διαθέτει η κοινότητα; • ποιες δεξιότητες έχει η κοινότητα; 	<p>45</p>	<p>Ομαδική εργασία και καταιγισμός ιδεών</p>	<p>Χαρτί και πολλά χρωματιστά στυλό, σύνολα τυπωμένων εικόνων και δύο παραδείγματα κοινοτικών χαρτών.</p>
-----------------	---	------------------	--	---

	<p>5. Τώρα ζητήστε από τους συμμετέχοντες να γράψουν σε κολλώδη σημειώματα μερικά από τα συναισθήματα ή τα συναισθήματά τους για διάφορα μέρη της περιοχής, καθώς και για τα διάφορα κτίρια και εγκαταστάσεις που έχουν τοποθετούνται στο χάρτη. Αυτά μπορεί να είναι θετικά ή αρνητικά. Θα πρέπει να τοποθετήσουν αυτές τις κολλώδεις σημειώσεις στο χάρτη.</p> <p>6. Προσδιορίστε τα ζητήματα ή τις ανησυχίες στην κοινότητα και σημειώστε τους στο χάρτη.</p> <p>7. Προσδιορίστε πού υπάρχουν κενά στη γνώση και χρειάζεται περαιτέρω έρευνα.</p> <p>Πληροφορίες και εικονίδια: https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/active_citizens_global_toolkit_2017-18.pdf</p>			
8	<p>Δραστηριότητα Νο 5: Οραματιστείτε τις αλλαγές που θέλετε να δείτε</p> <p>Πώς μπορούμε να κάνουμε την κοινότητά μας ένα καλύτερο μέρος για να ζήσουμε; Ποιες αλλαγές θα θέλαμε να δούμε;</p> <p>Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τη μάθηση από την προηγούμενη δραστηριότητα και να προετοιμαστούν για την οραματισμό της αλλαγής.</p> <p>Συντονιστής: Ανατρέξτε στους χάρτες των κοινοτήτων μας που κάναμε και βρείτε την ανάγκη για διάλογο και ένταξη.</p> <p>Βεβαιωθείτε ότι οι αλλαγές είναι προς όφελος της κοινότητας εν γένει και γράψ'τε τις σε ένα χαρτί.</p> <p>1. Δώστε στους συμμετέχοντες 15 λεπτά για να αναλογιστούν τα αποτελέσματα της προηγούμενης άσκησης και στη συνέχεια καλέστε τους να σκεφτούν τις</p>	45	<p>Ομαδική δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση</p>	<p>Σημειώσεις κολλητών, πίνακας όρασης, Δραστηριότητα 3.5 Γραφική παράσταση ισχύος.</p>

<p>αλλαγές που θέλουν να δουν και τρόπους με τους οποίους μπορούν να επιτύχουν αυτές τις αλλαγές.</p> <p>1. Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ατομικά: ποιες είναι οι αλλαγές που θα ήθελαν να δουν στην κοινότητά τους; (Τι θα μπορούσε να είναι;)</p> <p>2. Τώρα ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν δύο κύκλους: έναν εσωτερικό κύκλο και έναν εξωτερικό κύκλο. Ο εσωτερικός κύκλος και ο εξωτερικός κύκλος θα πρέπει να αντικρίζουν ο ένας τον άλλο. Κάθε ζευγάρι θα πρέπει να λέει ο ένας στον άλλο την αλλαγή που θα ήθελαν να δουν στις κοινότητές / έθνη τους και γιατί.</p> <p>Μετά από δύο λεπτά το εξωτερικό ζευγάρι κινείται και η άσκηση επαναλαμβάνεται. Ο εσωτερικός κύκλος παραμένει σταθερός</p> <p>Αφού ο κάθε συμμετέχοντας του εξωτερικού κύκλου έχει μετακινηθεί 5 φορές, σταματήστε τη δραστηριότητα και ζητήστε από το γκρουπ να σχηματίσει έναν κύκλο.</p> <p>3. Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να σκεφτεί:</p> <p>«τι ακούσατε; Τι είδους αλλαγές θέλησαν να κάνουν οι άνθρωποι; Ακούσατε κάτι σαν το δικό σας; Ποιοι ήταν οι λόγοι; Ρωτήστε την ομάδα εάν υπάρχουν κάποια βασικά μηνύματα / ιδέες που αναδύονται από τη δραστηριότητα</p> <p>Ανάλυση</p> <ul style="list-style-type: none"> Εκπαιδευτής: "Μπορούμε τώρα να διερευνήσουμε ποιες αλλαγές θέλουμε, και να εργαστούμε σε ομάδες. Η πρόθεση είναι να δούμε αν υπάρχουν αλλαγές στις οποίες τα μέλη της ομάδας μπορούν να συνεργαστούν για να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν μια κοινωνική δράση". 			
--	--	--	--

9	Μεσημεριανό διάλειμμα	60		
3ο Θέμα: Εκπαίδευση Ανθρώπων Δικαιωμάτων				
10	<p>Δραστηριότητα Νο 7: Δέντρο Ανθρώπων Δικαιωμάτων</p> <p>Οι συμμετέχοντες συνεργάζονται για να δημιουργήσουν μια εικόνα που να συμβάλλει στον προσδιορισμό των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και των ανθρώπινων αναγκών.</p> <p>1. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες, που εργάζονται σε μικρές ομάδες, να σχεδιάσουν ένα δέντρο σε μεγάλο χάρτινο χαρτί.</p> <p>Γράψτε στο δέντρο (με τη μορφή φύλλων, καρπών, λουλουδιών ή υποκαταστημάτων) εκείνα τα ανθρώπινα δικαιώματα που πιστεύουν ότι όλοι οι άνθρωποι πρέπει να ζουν με αξιοπρέπεια και δικαιοσύνη.</p> <p>Ένα δέντρο ανθρωπίνων δικαιωμάτων χρειάζεται ρίζες για να αναπτυχθεί και να αναπτυχθεί. Δώστε τις ρίζες του δέντρου και τις χαρακτηρίστε με τα πράγματα που ανθίζουν τα ανθρώπινα δικαιώματα. Για παράδειγμα, μια υγιής οικονομία, το κράτος δικαίου ή η καθολική εκπαίδευση.</p> <p>2. Όταν τα σχέδια είναι πλήρη, ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει το δέντρο της και να εξηγήσει τους λόγους για τα στοιχεία που έχουν συμπεριλάβει.</p> <p>Περαιτέρω πληροφορίες:</p> <p>http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-3/Activity2.htm</p>	30	Ομαδική δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση	Χαρτιά και μαρκαδόροι διαφόρων χρωμάτων
11	<p>Δραστηριότητα Νο 8: Παρουσίαση σχετικά με την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρώπων</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρώπων</p>	15	Παρουσίαση Συζήτηση	Laptop Προτζέκτορας Παρουσίαση

	Δικαιωμάτων και θα ταιριάζει με τα άρθρα της Οικουμενικής Διακήρυξης των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων με τα φρούτα, τα φύλλα και τα κλαδιά και θα γράψει τον αριθμό του άρθρου δίπλα σε κάθε δέντρο. Στη συνέχεια, όλοι μαζί θα προσδιορίσουν τις ανησυχίες σχετικά με τα δικαιώματα που απασχολούν ιδιαίτερα τους συμμετέχοντες και την κοινότητά τους.			PowerPoint
12	<p>Δραστηριότητα Νο 9: Δίνοντας Πρόσωπο στα Ανθρώπινα Δικαιώματα</p> <p>1. Δουλεύοντας σε μικρές ομάδες, οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα άρθρο της ΟΔΔΑ που αισθάνονται ότι είναι ιδιαίτερα σημαντικά. Μπορούν να απεικονίσουν ένα δικαίωμα που απολαμβάνεται, απορρίπτεται, υπερασπίζεται ή και τα τρία.</p> <p>2. Δημιουργήστε:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ένα σκίτσο ή μια μίμηση • μια γραφική απεικόνιση ή τοιχογραφία • ένα τραγούδι, χορό, παροιμία ή παιχνίδι (μπορεί να περιλαμβάνουν προσαρμογές της παραδοσιακής κουλτούρας) • ένα ποίημα ή μια ιστορία • μια εμπορική διαφήμιση • μια σημαία ή ένα έμβλημα <p>Σημείωση: Η δημιουργία δεν πρέπει να αποκαλύπτει τον αριθμό του άρθρου που απεικονίζει.</p> <p>3. Όταν τα έργα είναι πλήρη, ζητήστε από κάθε ομάδα να δείξει τη δημιουργία τους. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες προσπαθούν να μαντέψουν ποιο άρθρο του ΟΔΔΑ απεικονίζεται. Όταν εντοπίζεται σωστά το άρθρο, το άτομο ή η ομάδα που</p>	45	Ομαδική δραστηριότητα Συζήτηση	Αντίγραφα της ΟΔΔΑ Μαρκαδόρους, Ξυλομπογιές, φύλλα, νερομπογιές και άλλα υλικά για χειροτεχνίες/καλλιτεχνικά

	<p>απαντά σωστά διαβάζει το πλήρες άρθρο φωναχτά. Αυτές οι παρουσιάσεις μπορεί να είναι δομημένες ως ομαδικός διαγωνισμός με σημεία προς τις ομάδες που προσδιορίζουν το σωστό άρθρο.</p> <p>Περαιτέρω πληροφορίες:</p> <p>http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-3/Activity_11.htm</p>			
13	Διάλειμμα	15		
4ο Θέμα: Διδάσκοντας την κουλτούρα της ειρήνης				
14	<p>Δραστηριότητα Νο 10: Οι δύο γαϊδάροι</p> <p>Μια ιστορία για τη Σύγκρουση και τη Συνεργασία</p> <p>Διαβάστε την ακόλουθη ιστορία στην ομάδα: Δύο πεινασμένα γαϊδούρια ήταν δεμένα μαζί με ένα κοντό σχοινί. Ο καθένας κοιτούσε προς διαφορετική κατεύθυνση.</p> <p>Κάθε γαϊδούρι είδε ένα μεγάλο σωρό σανού μπροστά του που ήθελε να φάει. Τα δύο γαϊδούρια τραβούσαν σκληρά στο σχοινί για να φτάσουν στο σανό, αλλά δεν μπορούσαν να πετύχουν επειδή τραβούσαν προς αντίθετες κατευθύνσεις και το σχοινί ήταν πολύ μικρό.</p> <p>Μετά από λίγο, κάθισαν μαζί και προσπάθησαν να βρουν μια λύση στο πρόβλημά τους. Αργά, συνειδητοποίησαν ότι θα μπορούσαν να πάρουν ό, τι θέλουν αν συνεργαζόταν, αντί να τραβούσαν ο ένας τον άλλον. Ξαφνικά, το πρόβλημά τους λύθηκε.</p> <p>Πρώτον, πήγαν μαζί σε ένα σωρό από σανό και έφαγαν από αυτό. Στη συνέχεια πήγαν στο άλλο σωρό σανού και έφαγαν λίγο περισσότερο.</p>	30	<p>Ομαδική δραστηριότητα</p> <p>Συζήτηση</p> <p>Ανατροφοδότηση</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να βρουν μια ένα ηθικό δίδαγμα (ή μάθημα) από αυτήν την ιστορία (Παράδειγμα: Η συνεργασία είναι καλύτερη από τη σύγκρουση.) • Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να κάνουν ένα σχέδιο για το πώς η ιστορία συμβόλιζε τη σύγκρουση στον πραγματικό κόσμο. • Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια και ζητήστε τους να αναλάβουν τους ρόλους των γαιδάρων και να δράσουν την ιστορία με διάλογο. <p>Περαιτέρω πληροφορίες: http://peacefulschoolsinternational.org/wp-content/uploads/USIP-Guide-April-2012.pdf </p>			
15	Activity No 11: Παρουσίαση για τις Διεθνείς Πόλεις της Ειρήνης και τον εορτασμό της Ημέρας της Ειρήνης	20	Παρουσίαση Συζήτηση	Laptop Προτζέκτορας Παρουσίαση PowerPoint Βιβλίο του Μαθητή
16	Δραστηριότητα No 12: Παιχνίδι Ρόλων: Επίλυση Συγκρούσεων Ζητήστε από την ομάδα σας να καθίσει σε ένα κύκλο και επιλέξτε δύο ή τρεις νέους για να έρθουν στη μέση του κύκλου. Ζητήστε τους να αυτοσχεδιάσουν ένα σενάριο σύγκρουσης. Οι συμμετέχοντες μπορούν να παίξουν σκηνές που αισθάνονται εξοικειωμένοι από το σχολείο, το σπίτι ή το διάλειμμα, ή μπορούν να παίξουν σε σκηνές από τα	40	Ομαδική δραστηριότητα Παιχνίδι ρόλων Ανατροφοδότηση	

	<p>τρέχοντα γεγονότα.</p> <p>Μπορείτε να καθορίσετε αν οι συμμετέχοντες θα πρέπει να βρουν τα ίδια τα σενάρια ή αν πρέπει να τα αναθέσετε σύμφωνα με τη δυναμική της ομάδας.</p> <p>Αφού η ομάδα έχει αντιμετωπίσει τη σύγκρουση, "παγώστε" την σκηνή. Επιλέξτε τους εθελοντές να προτείνουν προτάσεις για την επίτευξη ειρήνης σε αυτή τη σύγκρουση. Έχετε τους ηθοποιούς να παίξουν διαφορετικά πιθανά σενάρια και να δώσετε στην ομάδα σας την ευκαιρία να μιλήσει για τα διαφορετικά αποτελέσματα, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους.</p>			
17	<p>Αξιολόγηση</p> <p>Ο εκπαιδευτής αναλύει τα θέματα του 8ωρου εργαστηρίου και ζητά από τους συμμετέχοντες να αναφέρουν 3 βασικές λέξεις για το τι έχουν μάθει κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και στη συνέχεια να τις μοιραστούν με τους άλλους συμμετέχοντες, εξηγώντας γιατί βρήκαν αυτά τα 3 βασικά μαθήματα σημαντικά. Διεξάγεται ομαδική συζήτηση. Ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης δίνεται σε όλους τους συμμετέχοντες για να το συμπληρώσουν.</p>	10	<p>Συζήτηση</p> <p>Αξιολόγηση</p>	<p>Ερωτηματολόγιο</p> <p>Αξιολόγησης</p>
Εκπαιδευτικό Υλικό	Βιβλίο Εργασίας Μαθητή			
Sources	<p>AECEE Europe (2010), Civic Education Compulsory Session: What Civic Education is, Ανακτήθηκε από: https://www.zeus.aegee.org/portal/guidelines-for-activities-on-civic-education/</p> <p>Amnesty International USA Human Rights Resource Centre. (1999). Human Rights Here & Now [E-book] (2nd ed.). Minneapolis. Ανακτήθηκε από: http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-3/Activity_11.htm</p> <p>British Council. (2017). Active Citizens facilitator's toolkit Globally connected, locally engaged [eBooks] (1st ed.).</p>			

	<p>Ανακτήθηκε από: https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/active_citizens_global_toolkit_2017-18.pdf</p> <p>Meisel, S., & Noonan, J. (2008). Tools Peace Games [eBook] (1st ed., pp. 1-9). Boston: Peace Games. Ανακτήθηκε από: https://www.seedsofpeace.org/wp-content/uploads/2011/12/PeaceGames.pdf</p> <p>Van Gurp, H. (2012). CREATING A CULTURE OF PEACE: A Practical Guide for Schools [eBooks] (1st ed.). Halifax Regional Municipality: Peaceful Schools International. Ανακτήθηκε από: http://peacefulschoolsinternational.org/wp-content/uploads/USIP-Guide-April-2012.pdf</p>
--	---

3.2. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό

- Μία Παρουσίαση PowerPoint
- Ένα Βιβλίο Εργασίας Μαθητή

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ & ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ



Κεφάλαιο 4

4.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή

Τίτλος Εργαστηρίου	Στόχος μας η ένταξη!
Ομάδα Στόχος	Νέοι που βρίσκονται σε κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού (νέοι με μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο, νεοφιχθέντες μετανάστες ή πρόσφυγες, NEETs)
Σκοπός του εργαστηρίου	<p>Στην τρέχουσα κατάσταση, οι νέοι που προέρχονται από μετανάστες (πρώτης και δεύτερης γενιάς) και από πρόσφυγες καθώς και εκείνοι που ανήκουν στην κατηγορία NEET αντιμετωπίζουν κοινωνικό αποκλεισμό.</p> <p>Το παρόν εργαστήριο στοχεύει στην αντιμετώπιση του προαναφερθέντος ζητήματος που ενισχύει την ιδέα των ανθρωπίνων δικαιωμάτων ως κανόνες για τη διαβίωση καθώς και την αντιμετώπιση των προκαταλήψεων, στερεοτύπων και τα όρια ανοχής, και προάγει ενταξιακή συμπεριφορά μεταξύ των νέων και των κοινοτήτων.</p>
Στόχοι του εργαστηρίου	<p>Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν αποκτήσει:</p> <p>Γνώσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γνώση διαφορετικών πτυχών της ένταξης. • Αυτογνωσία σχετικά με τα όρια ανοχής. • Γνώση για τα ανθρώπινα δικαιώματα ως κανόνες για το δίκαιο παιχνίδι στη ζωή. • Θεωρητική γνώση της εκπαίδευσης μέσω του αθλητισμού μεθοδολογία. <p>Δεξιότητες:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Συνεργατικές δεξιότητες και δημιουργικότητα • Ικανότητα μιας ομάδας να βλέπει ένα ζήτημα από πολλές οπτικές γωνίες, αντί να υποστηρίζει μια άποψη εναντίον της άλλης. • Επίλυση προβλήματος <p>Στάσεις / Συμπεριφορές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ενσυναίσθηση, αυτο-προβληματισμός και αλληλεγγύη.
Μέγεθος ομάδας:	Ελάχιστο 6 και μέγιστο 14 άτομα
Διάρκεια εργαστηρίου:	<p>Μία ημέρα</p> <p>8 ώρες σύνολικά</p> <p>4 συνεδρίες, Εισαγωγική συνεδρία των 30 λεπτών, 4 διδακτικές ώρες, 1,5 ώρες η κάθε μία, συμπεριλαμβανομένου 1,5 ώρας διαλείμματος</p>
Προετοιμασία	<ul style="list-style-type: none"> • Απαιτούμενη προ-εργασία: • Εξετάστε το ενδεχόμενο να προσφέρετε μια σύντομη παρουσίαση ή μια σύντομη προ-ανάγνωση σχετικά με τα θέματα και τις έννοιες που θα παρουσιαστούν στο εργαστήριο • Ελέγξτε τις εγκαταστάσεις για ασφάλεια. • Εξετάστε την αναλογία μεταξύ του μεγέθους της περιοχής εργασίας, των διαθέσιμων υλικών και του μεγέθους της ομάδας. • Ρωτήστε την ομάδα εάν κάποιος έχει τραυματισμούς ή ανησυχίες σχετικά με τις προτεινόμενες δραστηριότητες.

Σχέδιο Μαθήματος				
Νμρ.	Θέματα και υπο-θέματα / Δραστηριότητες μάθησης	Διάρκεια (λεπτά)	Εκπαιδευτικές μέθοδοι	Απαιτούμενα υλικά / εξοπλισμός
1	Εισαγωγή 3 Ερωτήσεις <p>Κάθε συμμετέχων γράφει σε μια ερώτηση 3 ερωτήσεις και στη συνέχεια υποβάλλει τις ερωτήσεις στο πλησιέστερο άτομο. Στη συνέχεια δίνουν απαντήσεις σε αυτές τις ερωτήσεις. Τέλος, θα ανταλλάξουν τα χαρτιά τους και θα βρουν ένα άλλο άτομο και θα του υποβάλουν τις ερωτήσεις στο νέο έγγραφο.</p>	20	Δραστηριότητα Γνωριμίας	Χαρτιά Στυλό
2	Παρουσίαση <p>Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τον εαυτό του και παρουσιάζει τα θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της ημέρας:- Η σημασία του αθλητισμού και του εθελοντισμού για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Το κίνημα Αθλητισμός για Όλους (Sports for All): πώς να συμπεριλάβετε τους πάντες στον αθλητισμό; - Η διαφορά μεταξύ της εκπαίδευσης για, από και μέσω του αθλητισμού, καθώς και της εκπαιδευτικής αξίας της εκπαίδευσης μέσω του αθλητισμού - Γιατί η Κριτική Σκέψη είναι σημαντική; - Διαπολιτισμικός διάλογος: μερικές φορές πρέπει να μπαίνετε στη θέση του άλλου 	10	Παρουσίαση Ερωτήσεις - Απαντήσεις	Laptop, Προτζέκτορας, Παρουσίαση PowerPoint

	1ο Θέμα: Αθλητισμός για Όλους			
3	<p>Ωθηση</p> <p>Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες. Οι ομάδες σχηματίζουν μια γραμμή (ευθυγραμμισμένη ή μία πίσω από την άλλη) για κάθε ομάδα. Θα πρέπει να τους ζητηθεί να κρατούν τα χέρια ενώ στέκονται στη γραμμή. Όλοι εκτός από το πρώτο και το τελευταίο άτομο στη γραμμή πρέπει να χρησιμοποιούν και τα δύο χέρια.</p> <p>Η ιδέα του παιχνιδιού είναι να ενεργοποιήσει τους συμμετέχοντες παίζοντας με τις ικανότητες αντίδρασης τους. Όταν ο εκπαιδευτής δίνει το σήμα, το πρώτο άτομο στην ομάδα πιέζει το χέρι του ατόμου πίσω από αυτά. Αυτή η «ώθηση» (η συμπίεση του χεριού) πρέπει να ταξιδέψει μέχρι το πίσω μέρος της γραμμής. Μόλις το τελευταίο άτομο νιώσει το χέρι να πιέζει, τρέχει προς τα εμπρός και ενώνει το μπροστινό μέρος της γραμμής. Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται έως ότου το άτομο που ήταν στην πρώτη γραμμή στην αρχή, είναι πίσω στην αρχική του θέση. Η ομάδα που τερματίζει πρώτη, κερδίζει το παιχνίδι.</p>	10	Energizer	
4	<p>Μόρια και άτομα</p> <p>Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι θα παίξετε κάποια μουσική και όταν η μουσική σταματήσει, θα πρέπει να σχηματίσουν μικρές ομάδες ή "μόρια" κρατώντας τα χέρια.</p> <p>Ξεκινήστε με σχηματισμό μορίων τριών ατόμων. Όταν οι ομάδες</p>	10	Energizer	Laptop Ηχεία για να παίζετε μουσική

	<p>σχηματίζονται, πείτε τους την επόμενη φορά που θα πρέπει να σχηματίσουν ομάδες των 4 (ή περισσότερων).</p> <p>Ολοκληρώστε το παιχνίδι όταν σχηματίζουν τα μεγέθη των ομάδων, που απαιτούνται για την επόμενη δραστηριότητά σας.</p>			
5	<p>Αθλητισμός για όλους</p> <p>Οδηγίες</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ζητήστε από τους ανθρώπους να μπουν σε ομάδες των τεσσάρων. 2. Εξηγήστε ότι κάθε ομάδα έχει είκοσι λεπτά για να σχεδιάσει ένα παιχνίδι χρησιμοποιώντας τον παρεχόμενο εξοπλισμό. Εναπόκειται σε κάθε ομάδα να αποφασίσει τους στόχους του νέου παιχνιδιού και τους κανόνες. 3. Αφήστε τις ομάδες να παίξουν τα παιχνίδια του άλλου. <p><u>Ενημέρωση και αξιολόγηση</u></p> <p>Ξεκινήστε με μια ανασκόπηση του τρόπου με τον οποίο τα άτομα στις διάφορες ομάδες αλληλεπιδράσαν μεταξύ τους και αν τους άρεσε η δραστηριότητα. Στη συνέχεια, συνεχίστε να συζητάτε τα ίδια τα παιχνίδια και τους κανόνες που εφευρέθηκαν οι άνθρωποι και, τέλος, να μιλήσετε για τα αθλήματα και τα παιχνίδια στην πραγματική ζωή.</p> <p>Ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ήταν δύσκολο να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι; • Πώς λειτούργησαν οι ομάδες; Δημοκρατικά ή ένα άτομο έλαβε όλες τις αποφάσεις; • Μοιραστήκατε τις εργασίες; Π.χ. ήταν κάποιος καλός στο να βρει την ιδέα, κι άλλος να βάλει τις ιδέες σε πρακτική μορφή, κάποιος άλλος καλός στη δημιουργία του παιχνιδιού κ.λπ.; 	60	Ομαδική Δραστηριότητα	<p>4 μεγάλοι κουβάδες ή κάδοι απορριμμάτων</p> <p>1 μπάλα από χοντρό κορδόνι</p> <p>2 μπάλες μεγέθους ποδοσφαίρου</p> <p>2 εφημερίδες</p> <p>Ένα κομμάτι κιμωλίας</p> <p>Ένα ψαλίδι</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Ποια παιχνίδια απολάμβαναν οι συμμετέχοντες περισσότερο; Τι κάνει ένα παιχνίδι ένα "καλό παιχνίδι"; • Ποιες ομάδες θεώρησαν απαραίτητο να αλλάξουν τους κανόνες μόλις δοκιμάσουν το παιχνίδι με άλλους; Γιατί χρειάστηκαν να αλλάξουν τους κανόνες και πώς το έκαναν; (Η διαδικασία πραγματοποιήθηκε από ολόκληρη την ομάδα, από λίγα άτομα ή από ένα μόνο άτομο;) • Πόσο σημαντικό είναι να υπάρχει ένας σαφής στόχος και δίκαιοι κανόνες ώστε όλοι να αισθάνονται ότι μπορούν να συμμετάσχουν; • Ένωσαν όλοι ικανοί να συμμετάσχουν πλήρως ή κάποιοι ένιωθαν ότι ήταν σε πλεονέκτημα ή μειονέκτημα; • Στην πραγματικότητα, πώς αποκλείονται ορισμένες ομάδες από τον αθλητισμό; Ποιοι τρόποι αποκλεισμού είναι παραβιάσεις των ανθρωπίνων δικαιωμάτων των ανθρώπων; 			
6	Διάλειμμα	10		
	2° Θέμα: Εκπαίδευση μέσω του Αθλητισμού			
7	Αποκλεισμός μέσω του Αθλητισμού Ορισμένα αντικείμενα διατίθενται στο χωράφι. Οι συμμετέχοντες θα λάβουν τις παρακάτω οδηγίες: 1. Επιλέξτε ένα αντικείμενο εγκαίρως και φέρτε το στο κέντρο του γηπέδου/αίθουσας 2. Διαλέξτε ένα αντικείμενο κάθε φορά και φέρτέ το στις γωνίες του γηπέδου. Κάντε χαρτιά με αυτά τα δύο καθήκοντα για να χωρίσετε τους συμμετέχοντες σε δύο ίσες ομάδες.	30	Energizer	Χαρτιά Στυλό Αντικείμενα

	<p>3. Ένα άτομο έχει το καθήκον να περπατήσει χωρίς να κάνει τίποτα, θα μπορεί να βοηθήσει μόνο αν οι άλλοι το ζητήσουν.</p> <p>Κανόνες: οι συμμετέχοντες δεν μπορούν να μιλήσουν, πρέπει να προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν με χειρονομίες και να βρουν μια στρατηγική και για τις δύο ομάδες για την ολοκλήρωση της εργασίας. Οι εκπαιδευτές θα παρακολουθήσουν τη δραστηριότητα και στη συνέχεια θα δώσουν ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης, η τελική ανατροφοδότηση θα ληφθεί από τον συμμετέχοντα που περπατούσε τριγύρω.</p>			
8	Μεσημεριανό Διάλειμμα	60		
9	<p>Frisbee for all 10 passes</p> <p>Frisbee και για τα 10 περάσματα</p> <p>Εισαγάγετε τη δραστηριότητα.</p> <p>Εξηγήστε τις βασικές τεχνικές του Frisbee, όπως το ρίξιμο και τη σύλληψη.</p> <p>Εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού: δεν επιτρέπεται το τρέξιμο με το Frisbee, δεν επιτρέπεται η φυσική επαφή, το φρίσμπι γίνεται χωρίς διαιτητή (πνεύμα του παιχνιδιού, όλα πρέπει να συζητηθούν εντός της ομάδας), η ομάδα σκοράρει περνώντας το Frisbee 10 φορές μεταξύ τους (αυτό μπορεί και να μειώνεται ανάλογα με το επίπεδο δεξιοτήτων της ομάδας), τα περάσματα πρέπει να υπολογίζονται φωναχτά, το Frisbee πρέπει να περάσει μέσα σε 5/10 δευτερόλεπτα διαφορετικά η άλλη ομάδα παίρνει το Frisbee, αν το Frisbee πέσει η άλλη ομάδα το παίρνει, (ακόμη και αν πέσει μετά).</p>	40	Team Activity	<p>Frisbee (1 για κάθε 3 συμμετέχοντες)</p> <p>flipchart</p> <p>μαρκαδόροι</p>

<p>Ξεκινά ο πρώτος γύρος. (10 λεπτά).</p> <p>Σταματήστε το πρώτο παιχνίδι και δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • δύο νέους κανόνες, ο καθένας στην ομάδα πρέπει να αγγίξει το Frisbee τουλάχιστον μία φορά για να σκοράρει <p>Ο δεύτερος γύρος παίζεται (10 λεπτά).</p> <p>Σταματήστε τον δεύτερο γύρο και δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • διανομή ρόλων σε διαφορετικούς συμμετέχοντες. Οι ρόλοι μπορεί να είναι για παράδειγμα: να είναι υπερκινητικοί, να έχουν δεμένο το ένα μάτι, να προσποιούνται ότι δεν ενδιαφέρονται, να χρησιμοποιήσουν μόνο το "αδύναμο" χέρι τους, και κάποιοι να συνεχίσουν να παίζουν όπως πριν. <p>Πραγματοποιείται ο τρίτος γύρος. (10 λεπτά).</p> <p>Αξιολόγηση(15 λεπτά)</p> <p>Ξεκινήστε εντοπίζοντας τους ρόλους που είχαν οι συμμετέχοντες και ρωτήστε τους τι συνέβη στις διάφορες φάσεις του παιχνιδιού. Αρχικά θα μπορούσατε να τους ρωτήσετε αν τους άρεσε το παιχνίδι και πώς ένιωθαν. Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για να αποκαλύψουν το ρόλο τους όταν απαντούν στις ερωτήσεις εάν δεν το κάνουν μόνοι τους.</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τι βιώσατε; • Πώς αντέδρασε; • Τι ένιωσες; 			
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Πώς αντιμετωπίσατε το ρόλο σας; • Σκεφτήκατε για άλλους; • Πόσο εύκολο / δύσκολο ήταν να παίξεις το ρόλο σου; • Πόσο εύκολο / δύσκολο ήταν να ταυτιστούν με το ρόλο σας; <p>Σχεδιάστε μια σύνδεση με την καθημερινή ζωή, ρωτώντας εάν η δραστηριότητα καθρεφτίζει την κοινωνία και αν έχουν συναντήσει παρόμοιες καταστάσεις στην καθημερινή τους ζωή, δίνοντας επίσης παραδείγματα.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συμπεριφέρατε διαφορετικά στο παιχνίδι σε αντίθεση με την καθημερινή σας ζωή και μπορείτε να δείτε μια σύνδεση μεταξύ της άσκησης και της πραγματικότητάς σας; Το τελευταίο μέρος του απολογισμού είναι το συμπέρασμα. • Ποιά πρώτα βήματα θα μπορούσαν να ληφθούν για να συμπεριφέρονται περισσότερο ενταξιακά στη ζωή σας; Τι μπορείτε να κάνετε ως άτομο, ως ομάδα και ως κοινωνία για να είστε πιο περιεκτικοί ως προς τα ζητήματα κοινωνικής ένταξης; 			
	3° Θέμα: Κριτική Σκέψη			
10	<p>Ο Απόλυτος Νίντζα</p> <p>Ο πρωταρχικός στόχος του κάθε συμμετέχοντα είναι να είναι ο γρηγορότερος πολεμιστής Νίντζα χτυπώντας το χέρι ενός άλλου παίκτη ενώ παράλληλα θα αποφεύγουν τις επιθέσεις ninja ενός άλλου παίκτη! Αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί καλύτερα με περίπου δέκα άτομα σε μια ομάδα. Εάν έχετε μια πολύ μεγάλη ομάδα, υποδιαιρέστε σε ομάδες των δέκα. Βεβαιωθείτε ότι έχετε αρκετό χώρο για να παίξετε αυτό το παιχνίδι.</p>	10	Energizer	Χώρος για να παίξετε

<p><u>Προετοιμασία για τον Απόλυτο Νίντζα</u></p> <p>Όλοι οι παίκτες πρέπει να στέκονται σε ένα κύκλο, ο ένας απέναντι στον άλλο, στη μέση ενός δωματίου. Για να ξεκινήσετε, να πείτε όλοι μαζί, "Απόλυτος Νίντζα!" Και τότε ο καθένας μπορεί να παγώσει σε μια στάση νίντζα. Στην αρχή του παιχνιδιού, ο καθένας πρέπει να θυμάται τη σειρά του. Και το παιχνίδι παίζεται αριστερόστροφα. Έτσι, ένα άτομο πρέπει να θυμάται ποιος ήταν πριν και μετά από αυτόν.</p> <p><u>Παίζοντας το παιχνίδι</u></p> <p>Πείτε στους συμμετέχοντες:</p> <p>Ο στόχος του παιχνιδιού "Απόλυτος Νίντζα" είναι να είστε ο τελευταίος νίντζα που στέκεται. Για να μείνετε στο παιχνίδι, δεν πρέπει να αφήσετε κανέναν να χτυπήσει το χέρι σας. Αν κάποιος χτυπήσει το χέρι σας, βγαίνετε "έξω" και πρέπει να αφήσετε το παιχνίδι. Σε μια σειρά παικτών επιτρέπεται μία κίνηση: μία ομαλή κίνηση για να επιτεθεί ένας άλλος παίκτης ή μία ομαλή κίνηση για να μετακινηθεί κάπου (για να μεταπηδήσετε ή να κάνετε ένα μεγάλο βήμα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση).</p> <p><u>Επίθεση σε άλλον παίκτη</u></p> <p>Όταν επιτίθεστε σε άλλο παίκτη, προσπαθείτε να χτυπήσετε το χέρι τους με μια ομαλή κίνηση. Όταν επιτεθεί, ένας άλλος παίκτης έχει μια ομαλή κίνηση για να αποφύγει την επίθεσή σας, ακόμα κι αν δεν είναι η σειρά τους. Δηλαδή, αυτός ή αυτή μπορεί να αντιδράσει μετακινώντας το χέρι ή το χέρι τους μακριά. Ωστόσο, αυτός ή αυτή πρέπει να κρατήσει αυτή τη νέα στάση. Εάν έχετε μια επιτυχημένη επίθεση (δηλαδή, αν χτυπήσει με επιτυχία το χέρι τους), αυτό το άτομο πρέπει να εγκαταλείψει το παιχνίδι.</p>			
---	--	--	--

	<p>Μόλις ένας παίκτης πάρει τη σειρά του, ο επόμενος παίκτης μπορεί να πάρει αμέσως τη σειρά του. Δεν χρειάζεται να περιμένει. Το τελευταίο άτομο που θα μείνει, κερδίζει.</p> <p>Διασκεδάστε - κι ας επιβιώσει ο καλύτερος νίντζα!!</p>			
11	<p>Τα Έξι Καπέλα</p> <p><u>Απαραίτητη προ-εργασία:</u> Θα ήταν καλό να κάνετε μια σύντομη παρουσίαση ή μια σύντομη εισαγωγή σχετικά με την έννοια και τη φύση της Παράλληλης Σκέψης.</p> <p><u>Κατά τη διάρκεια</u></p> <p>1. Εισαγωγή: Η έννοια των έξι έγχρωμων καπέλων σκέψης.</p> <p>Το "λευκό, κόκκινο, μαύρο, κίτρινο, πράσινο και μπλε" χρησιμοποιείται για να ευθυγραμμίσει τα μέλη μιας συζήτησης έτσι ώστε όλα να κοιτάζουν προς την ίδια κατεύθυνση ταυτόχρονα. Είναι σημαντικό όλοι να φορούν το ίδιο χρωματικό καπέλο την ίδια στιγμή. Τα "καπέλα" περιγράφονται παρακάτω.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το λευκό καπέλο προτείνει εκτυώσεις σε χαρτί και υπολογιστή. Το λευκό καπέλο σημαίνει "πληροφορίες". Όταν κάποιος φοράει το λευκό καπέλο εστιάζει στις πληροφορίες. • Σκεφτείτε το κόκκινο ως φωτιά και ζεστό. Το κόκκινο καπέλο αντιπροσωπεύει συναισθήματα, συναισθήματα και διαίσθηση. Το κόκκινο καπέλο είναι πολύ σημαντικό, διότι επιτρέπει συναισθήματα και διαισθήσεις στη συζήτηση χωρίς να χρειάζεται να εξηγήσουμε γιατί κάποιος αισθάνεται έτσι. • Το μαύρο καπέλο είναι το πιο συνηθισμένο σε μια φυσιολογική συμπεριφορά. Το μαύρο καπέλο είναι η βάση της «κριτικής σκέψης»: είναι αυτό σωστό ή λάθος; • Το κίτρινο καπέλο είναι η πολύ παραμελημένη θετική πτυχή της σκέψης. 	80	<p>Ομαδική δραστηριότητα</p> <p>Συζήτηση</p> <p>Ανατροφοδότηση</p>	<p>Flip charts, μαρκαδόροι</p> <p>Χαρτόνια για να φτιάξετε τα 6 διαφορετικά καπέλα</p>

	<p>Φορώντας το κίτρινο καπέλο, η ομάδα αναζητά αξίες, οφέλη και γιατί κάτι πρέπει να λειτουργεί.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το πράσινο καπέλο επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν κάποιο ζήτημα χρησιμοποιώντας μια δημιουργική νοοτροπία. Σε αυτόν τον ρόλο μπορούν να χρησιμοποιούν δηλώσεις πρόκλησης και έρευνας. Αφήστε τις άγριες ιδέες και τις σκέψεις να ρέουν ελεύθερα. Ζήστε την ελευθερία του να βλέπετε πού πηγαίνει μια σκέψη. Αυτή η προσέγγιση θα μπορούσε καλύτερα να χαρακτηριστεί ως σκέψη δημιουργικά και έξω από το κουτί. • Το μπλε καπέλο εξετάζει το ζήτημα από διαχειριστική άποψη. Φορώντας το μπλε καπέλο η ομάδα υποβάλλει ερωτήσεις όπως: "Ποιο είναι το θέμα; Τι σκεφτόμαστε; Ποιος είναι ο στόχος; Μπορούμε να δούμε τη μεγάλη εικόνα ..."; <p>2. Βήματα: οι συμμετέχοντες συζητούν το ζήτημά τους από την οπτική γωνία ενός από τα καπέλα και μετά μετακινούνται σε άλλο.</p> <p>3. Ο Εκπαιδευτής καταγράφει τις ιδέες που δημιουργούνται σε flipchart.</p> <p>Follow up: Προχωρήστε στο βήμα επεξεργασίας ιδεών ή στα βήματα σύγκλισης</p>			
	4° Θέμα: Διαπολιτισμικός Διάλογος			
12	<p>Δολοφόνος με μια ματιά!</p> <p>Ο δολοφόνος με μια ματιά είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι για πάρτι με έναν μυστικό «δολοφόνο» που κλείνει το μάτι στα άτομα για να τους βγάλει έξω από το παιχνίδι.</p> <p>Προσπαθήστε να εντοπίσετε ποιος είναι ο Δολοφόνος πριν σας δολοφονήσει όλους!</p> <p><u>Προετοιμασία για το παιχνίδι:</u></p> <p>Αυτό το παιχνίδι δεν απαιτεί καθόλου υλικά, καθιστώντας το ένα πολύ βολικό παιχνίδι. Μπορεί να παιχτεί τόσο σε εξωτερικούς χώρους όσο και σε</p>	5	Energizer	

	<p>εσωτερικούς χώρους. Επίσης, δεν απαιτούνται υλικά για αγορά. Το μόνο βήμα που απαιτείται είναι να συγκεντρωθούν όλοι και να τα τοποθετηθούν σε κύκλο. Αυτό το παιχνίδι λειτουργεί καλύτερα όταν υπάρχουν τουλάχιστον δέκα άτομα, αλλά όχι περισσότερα από τριάντα, καθώς το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει πολύ.</p> <p><u>Παίζοντας τον Δολοφόνο με μία ματιά</u></p> <p>Σε κάθε γύρο, χρειάζεστε έναν τρόπο για να προσδιορίσετε ποιος θα είναι ο «δολοφόνος». Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν συντονιστή που διαλέγει κρυφά ένα άτομο ενώ τα μάτια όλων είναι κλειστά ή μπορείτε να μοιράσετε σε κάθε άτομο μια κάρτα από μια τράπουλα και να επιλέξετε μια κάρτα σαν τον Τζόκερ για να εκπροσωπήσετε ποιος είναι ο δολοφόνος στον κάθε γύρο. Μόλις επιλεγεί ένας δολοφόνος και όλοι είναι έτοιμοι να παίξουν, το παιχνίδι ξεκινά. Όλοι σηκώνονται και περιπλανιούνται γύρω από το δωμάτιο, κάνοντας συνομιλία. Κάθε άτομο πρέπει να έχει οπτική επαφή με όλους.</p> <p>Ο δολοφόνος πρέπει να προσπαθήσει να κλείσει το μάτι σε άλλους ανθρώπους. Εάν ένα άτομο δεχτεί ματιά από τον δολοφόνο, αυτό το άτομο πρέπει να «πεθάνει» πέφτοντας στο έδαφος δραματικά (με έναν αστείο τρόπο, όπως να σφίγγει κανείς την καρδιά του ή να χτυπάει με δυνατούς θορύβους). Επιτρέπεται σε αυτόν να περιμένει λίγα δευτερόλεπτα για να "πεθάνει" έτσι ώστε να δυσκολέψει τους άλλους να βρουν τον δολοφόνο. Ο νεκρός πρέπει να φύγει από το παιχνίδι και το παιχνίδι συνεχίζεται.</p> <p>Εάν ένα ζωντανό άτομο πιστεύει ότι ξέρει ποιος είναι ο δολοφόνος, μπορεί να σηκώσει το χέρι του και να πει, «κατηγορώ!» Ένα δεύτερο άτομο πρέπει να «στηρίξει» την κατηγορία. Οι κατηγοροί φωνάζουν το όνομα του προσώπου που υποψιάζονται ότι είναι ο δολοφόνος. Ο κατηγορούμενος πρέπει να πει</p>			
--	---	--	--	--

	«ναι» (αν είναι ο δολοφόνος) ή «όχι» (αν είναι αθώος). Εάν ο δολοφονός αποκαλυφθεί ο γύρος τελειώνει και η ομάδα νικάει. Εάν η κατηγορία είναι λανθασμένη, οι δύο κατήγοροι πρέπει να αφήσουν το παιχνίδι, ως ποινή. Εναλλακτικά, η ομάδα μπορεί να κερδίσει μια «ποινή» για μια λανθασμένη κατηγορία, με την τρίτη ποινή χάνει το παιχνίδι η ομάδα και κερδίζει ο δολοφόνος. Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου εντοπιστεί ο δολοφόνος ή απομένει μόνο ένας φόνος.			
13	Διάλειμμα	10		
14	Euro-rail <<à la carte>> <ol style="list-style-type: none"> Δώστε ένα αντίγραφο του φύλλου δραστηριότητας σε κάθε άτομο. Περιγράψτε εν συντομία το σενάριο και πείτε τους να διαβάσουν τις περιγραφές των ατόμων που ταξιδεύουν στο τρένο. Τώρα ζητήστε από κάθε άτομο ξεχωριστά να επιλέξει τα τρία άτομα με τα οποία θα ήθελε να ταξιδέψει περισσότερο και τα τρία με τα οποία θα ήθελε λιγότερο να ταξιδέψει. Μόλις ο καθένας κάνει τις επιλογές, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν ομάδες τεσσάρων-πέντε ατόμων και ζητήστε τους να: <ul style="list-style-type: none"> Μοιραστούν τις επιλογές τους και τους λόγους για τους οποίους τις έκαναν. Συγκρίνετε τις επιλογές και τους λόγους και ελέγξτε πού υπάρχουν ομοιότητες. Καταλήξτε σε μια κοινή λίστα (με τα τρία συν και τα τρία αρνητικά). Έπειτα, ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει τα συμπεράσματά της, συμπεριλαμβανομένων των λόγων για τις κοινές τους επιλογές. Πρέπει 	30	Ομαδική δραστηριότητα Ανατροφοδότηση	Αντίγραφα φύλλου δραστηριότητας, ένα ανά συμμετέχοντα. Ένα μολύβι/στυλό για κάθε συμμετέχοντα.

	<p>επίσης να πουν σε ποιες «περιπτώσεις» υπήρχε η μεγαλύτερη διαφωνία εντός της ομάδας</p> <p>Ανάλυση και αξιολόγηση</p> <p>Η ανάλυση και η συζήτηση θα βασιστεί στις εκθέσεις της ομάδας.</p> <p>Η σύγκριση των διαφορετικών αποτελεσμάτων είναι ένας καλός τρόπος για να ξεκινήσετε τη συζήτηση.</p> <p>Ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πόσο ρεαλιστικές παρουσιάζονται οι καταστάσεις; • Έχει βιώσει κάποιος από την ομάδα παρόμοια κατάσταση στην πραγματική ζωή; • Ποιοι ήταν οι κύριοι παράγοντες που καθόρισαν τις ατομικές σας αποφάσεις; • Εάν οι ομάδες δεν κατάφεραν να καταλήξουν σε κοινά συμπεράσματα, γιατί πιστεύετε ότι έγινε αυτό; • Τι ήταν το πιο δύσκολο; • Ποιοι παράγοντες σας εμπόδισαν να καταλήξετε σε συναίνεση; • Ποια στερεότυπα προκαλεί η λίστα των επιβατών; • Είναι τα στερεότυπα στις περιγραφές που δίνονται ή στο μυαλό και τη φαντασία μας; • Από πού λαμβάνουμε αυτές τις εικόνες; • Πώς θα αισθανόσασταν σε μια κατάσταση στην οποία κανείς δεν θα ήθελε να μοιραστεί μαζί σας ένα βαγόνι τρένου; 			
15	<p>Μπορώ να περάσω μέσα;</p> <p><u>Προετοιμασία</u></p> <p>Αντιγράψτε τις κάρτες ρόλων. Κάθε συνοριοφύλακας, πρόσφυγας και</p>	50	Ομαδική Δραστηριότητα Παιχνίδι Ρόλων	Κάρτες ρόλου Flipchart ή

<p>παρατηρητής θα χρειαστεί τη δική του κάρτα.</p> <p>Ορίστε τη σκηνή για το παιχνίδι ρόλων. Για παράδειγμα, σχεδιάστε μια γραμμή στο πάτωμα για να αντιπροσωπεύσετε ένα περίγραμμα ή φτιάξτε τα έπιπλα για δημιουργήσετε "φυσικά σύνορα" με ένα κενό για το σημείο ελέγχου. Χρησιμοποιήστε έναν πίνακα που θα χρησιμεύσει ως μετρητής στο γραφείο συνοριακού ελέγχου. Ενημερωθείτε για τους πρόσφυγες και την τρέχουσα κατάσταση των προσφύγων παγκοσμίως.</p> <p><u>Οδηγίες</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Εξηγήστε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι ρόλων για μια ομάδα προσφύγων που εγκαταλείπουν την πατρίδα τους και επιθυμούν να εισέλθουν σε άλλη χώρα για αναζήτηση ασφάλειας. 2. Ξεκινήστε με μια καταιγίδα ιδεών(brainstorming) για να μάθετε τι γνωρίζουν οι άνθρωποι για τους πρόσφυγες. Γράψτε τα σημεία σε ένα μεγάλο flipchart για να αναφερθούν στη συζήτηση αργότερα. 3. Δείξτε τους συμμετέχοντες τη σκηνή και εξηγήστε το σενάριο. Πείτε τους ότι βρίσκονται στα σύνορα μεταξύ των χωρών Χ και Υ. Εκεί έφτασε ένας μεγάλος αριθμός προσφύγων. Θέλουν να περάσουν στη χώρα Υ. Είναι πεινασμένοι, κουρασμένοι, κρυώνουν και έχουν ταξιδέψει πολύ μακριά από τις χώρες καταγωγής τους, Ρ; Q και R. Ορισμένοι από αυτούς έχουν λίγα χρήματα και μόνο μερικοί από αυτούς έχουν έγγραφα ταυτότητας ή διαβατήρια. 4. Οι συνοριακοί αξιωματούχοι της χώρας Υ έχουν διαφορετικές απόψεις για την κατάσταση. Οι πρόσφυγες είναι απελπισμένοι και χρησιμοποιούν αρκετά επιχειρήματα για να προσπαθήσουν να πείσουν τους συνοριακούς αξιωματούχους να τους αφήσουν. 5. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε τρεις ομάδες: μία ομάδα για να 	<p>Ανατροφοδότηση</p>	<p>πίνακας για να γράψετε</p> <p>Κιμωλία η έπιπλα για τη δημιουργία του συνοριακού σταθμού διέλευσης</p> <p>Στυλό και χαρτί για να σημειώσουν οι παρατηρητές</p>
--	-----------------------	--

	<p>εκπροσωπήσουν τους πρόσφυγες, μια δεύτερη ομάδα για να εκπροσωπήσουν τους συνοριακούς αξιωματούχους στη χώρα Υ και μια τρίτη ομάδα για να είναι παρατηρητές.</p> <p>6. Πείτε στους «πρόσφυγες» και τους «συνοριακούς αξιωματούχους» να δώσουν έναν ρόλο για κάθε άτομο και να σκεφτούν ποια θα είναι τα επιχειρήματά τους. Συμβουλευτείτε τους παρατηρητές σχετικά με το πως να σχολιάζουν τις εκάστοτε καταστάσεις. Διανείμετε τις κάρτες ρόλων και δώστε στους συμμετέχοντες δεκαπέντε λεπτά για να προετοιμαστούν.</p> <p>7. Ξεκινήστε το παιχνίδι ρόλων. Κρίνετε εσείς, για το πότε πρέπει να σταματήσετε, αλλά περίπου δέκα λεπτά πρέπει να είναι αρκετά.</p> <p>8. Δώστε στους παρατηρητές πέντε λεπτά για να προετοιμάσουν τα σχόλιά τους. Στη συνέχεια ξεκινήστε τον απολογισμό και την αξιολόγηση.</p> <p>Ανάλυση:</p> <p>Ξεκινήστε ζητώντας από τους παρατηρητές να δώσουν γενικά σχόλια σχετικά με το παιχνίδι ρόλων. Στη συνέχεια, ζητήστε από τους παίκτες να σχολιάσουν σχετικά με το πώς θα ένιωθαν να είναι πρόσφυγας ή αξιωματικός των συνόρων, και στη συνέχεια προχωρήστε σε μια γενική συζήτηση σχετικά με τα θέματα και τι έμαθαν οι συμμετέχοντες.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πόσο δίκαιη ήταν η μεταχείριση των προσφύγων; <p>Οι πρόσφυγες έχουν δικαίωμα προστασίας σύμφωνα με το άρθρο 14 της Οικουμενικής Διακήρυξης των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων και βάσει της Σύμβασης του 1951 σχετικά με το καθεστώς των προσφύγων.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δίνουμε στους πρόσφυγες το δικαίωμα προστασίας; Γιατί / γιατί όχι; 			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Πρέπει μια χώρα να έχει το δικαίωμα να απομακρύνει τους πρόσφυγες; Πότε; Για ποιους λόγους; • Θα απομακρύνετε κάποιον εάν ήσασταν συνοριοφύλακας; Τι γίνεται αν γνωρίζετε ότι θα κινδύνευαν με θάνατο στη χώρα τους; • Πώς αντιμετωπίζονται οι πρόσφυγες στα σύνορα της χώρας σας; Παραβιάζεται κάποιο από τα ανθρώπινα δικαιώματά τους; Ποιο; 			
Sources	<p>Compass – Manual for human rights education with young people - Council of Europe</p> <p>MOVE And LEARN: Manual for Non-Formal Education Through Sport and physical activities with young people, International Sport and Culture Association, 2013</p> <p>Six Thinking Hats SessionLab</p>			

3.3. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό

- Μια **Παρουσίαση PowerPoint**
- Ένα **Βιβλίο Εργασίας Μαθητή**